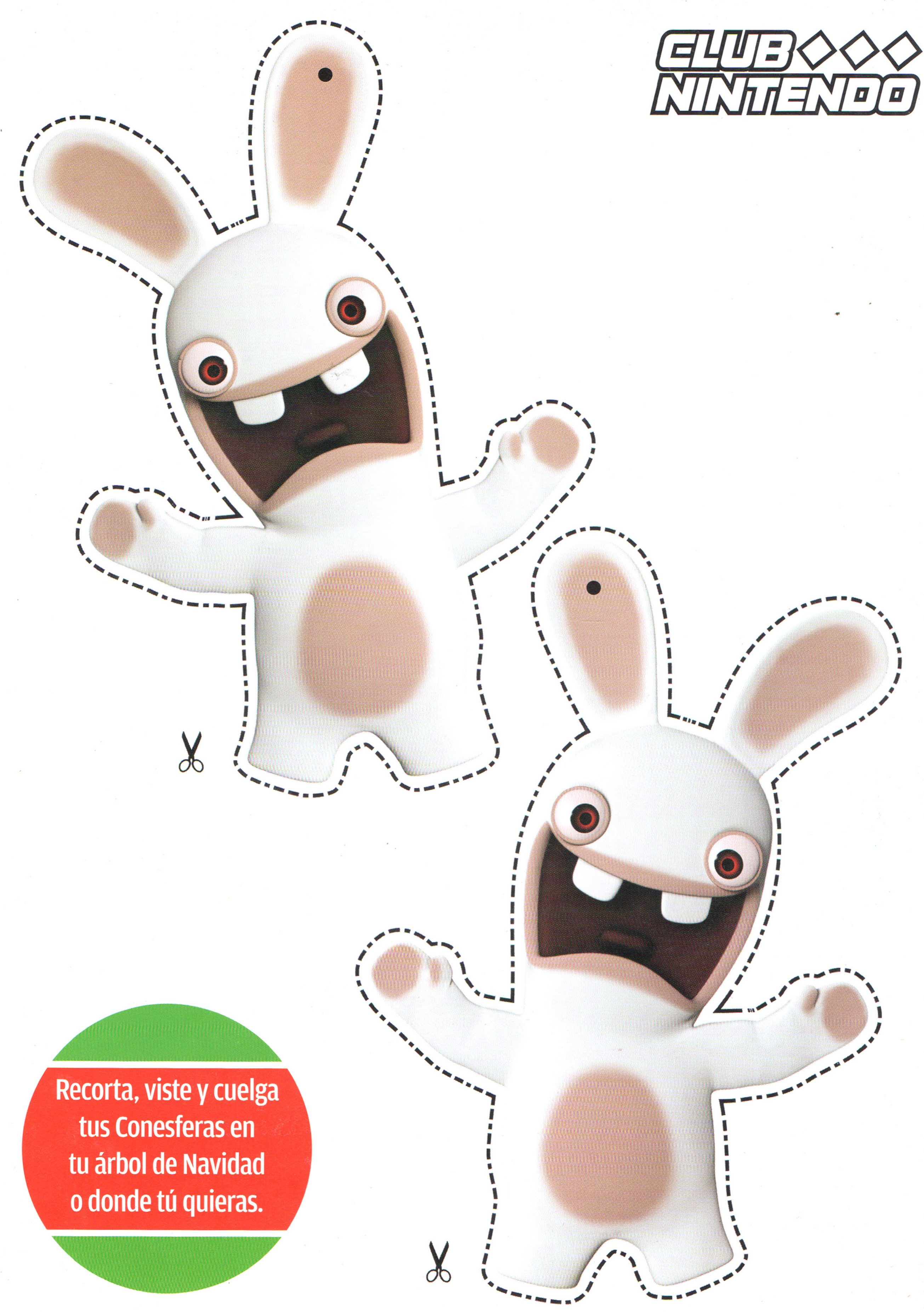


Super Sluggers Tips
Wario Land: Shake it!
Kirby Super Star Ultra
LEGO Batman
Bangai-O Spirits
Recorta tus conesferas
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Conoce el nuevo Nintendo DSi
P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 70.00 • GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95 • HONDURAS L. 35.00 • NICARAGUA C$ 35.00 • COSTA R. Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00
Además
· Los Años Maravillosos
· Nintendo Media Summit
· Juegos de Horror
RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY
Tom Clancy's 10 YEARS OF GAMING
Tu televisión nunca fue tan entretenida
Año 17 No.11
0 37634 13138 1 11


CLUB NINTENDO
Recorta, viste y cuelga tus Conesferas en tu árbol de Navidad o donde tú quieras.

SUMARIO







10º Aniversario Tom Clancy

Ha pasado una década desde que Ubisoft nos sorprendió con el pirmero de los juegos basados en el universo de Tom Clancy y, para conmemorarlo, en esta edición te preparamos un reportaje especial para que conozcas el cómo inició, su desarrollo y la nueva entrega de esta franquicia que se vive en la Tercera Guerra Mundial. 88

Los Años Maravillosos

Dentro del medio de los videojuegos existen consolas que marcan una época o representan más que otras, en este caso, el Nintendo 64 ha sido sido una de ellas, teniendo en su catálogo verdaderas obras de arte que aun en estos días siguen dando ideas para las aventuras que disfrutamos. 64





Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 17 N° 11. Fecha de publicación: Noviembre 2008. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300.. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. . Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5366-0600 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

EDITORIAL

AÑO XVII No. 11 NOVIEMBRE 2008

Así como la *Electronic Entertainment Expo* ha pasado por múltiples cambios de concepto y sede; de ser EL magno evento de juegos de video en todo el mundo, mutó a una pequeña muestra por parte de las compañías desarrolladoras que conforman la ESA (*Entertainment Software Association*). En México, el *Electronic Game Show* también mostró una cara nueva tanto en imagen del evento como en su ubicación. Para Nintendo había sido una tradición presentarse en dicho *show*, pues desde el segundo EGS la gente para Latinoamérica de Nintendo of America había hecho una labor titánica para mostrarnos lo mejor para sus plataformas y así traernos las primicias como en algún momento lo fueron el Wii y el Nintendo DS. Sin embargo, para esta edición del EGS –como probablemente lo atestiguaste-, Nintendo y otras compañías de videojuegos no tuvieron presencia, reflejándose en un EGS más austero; pero esperemos que el próximo año retome el vuelo y vuelva a conquistar el gusto del videojugador.

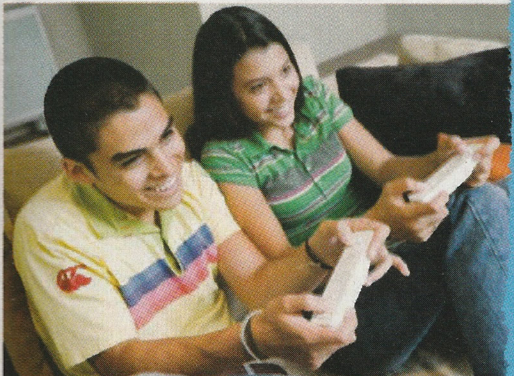
Pero no creas que Nintendo se olvidará de sus fans en México. Días después del EGS la compañía nos preparó una serie de eventos especiales que abarcarán las ciudades de Monterrey, Guadalajara y, por supuesto, México, empezando desde el primer sábado de noviembre. Allí encontrarás lo más esperado de Nintendo, así como títulos clásicos que podrías checar antes de comprar; además, si te sientes el mejor jugador, mide tus habilidades en los torneos con los juegos más populares del Wii. Por allá nos vemos. Si quieres saber más acerca de estos eventos, visita: www.nintendo-tour.com Así que ya sabes, estas últimas semanas del año serán de fiesta, pues no olvides que también nosotros estaremos festejando nuestros 17 años de trayectoria, así que mantente pendiente.

Hablando de eventos... Ya casi estábamos por cerrar esta edición, cuando Nintendo hizo anuncios importantes en la ciudad de San Francisco, California, en su Media Summit; siendo el que más destaca el referente a una nueva versión de Nintendo DS. ¿Quiéres saber más? Entérate de todo en nuestro reporte completo.



© 2008 Ubisoft

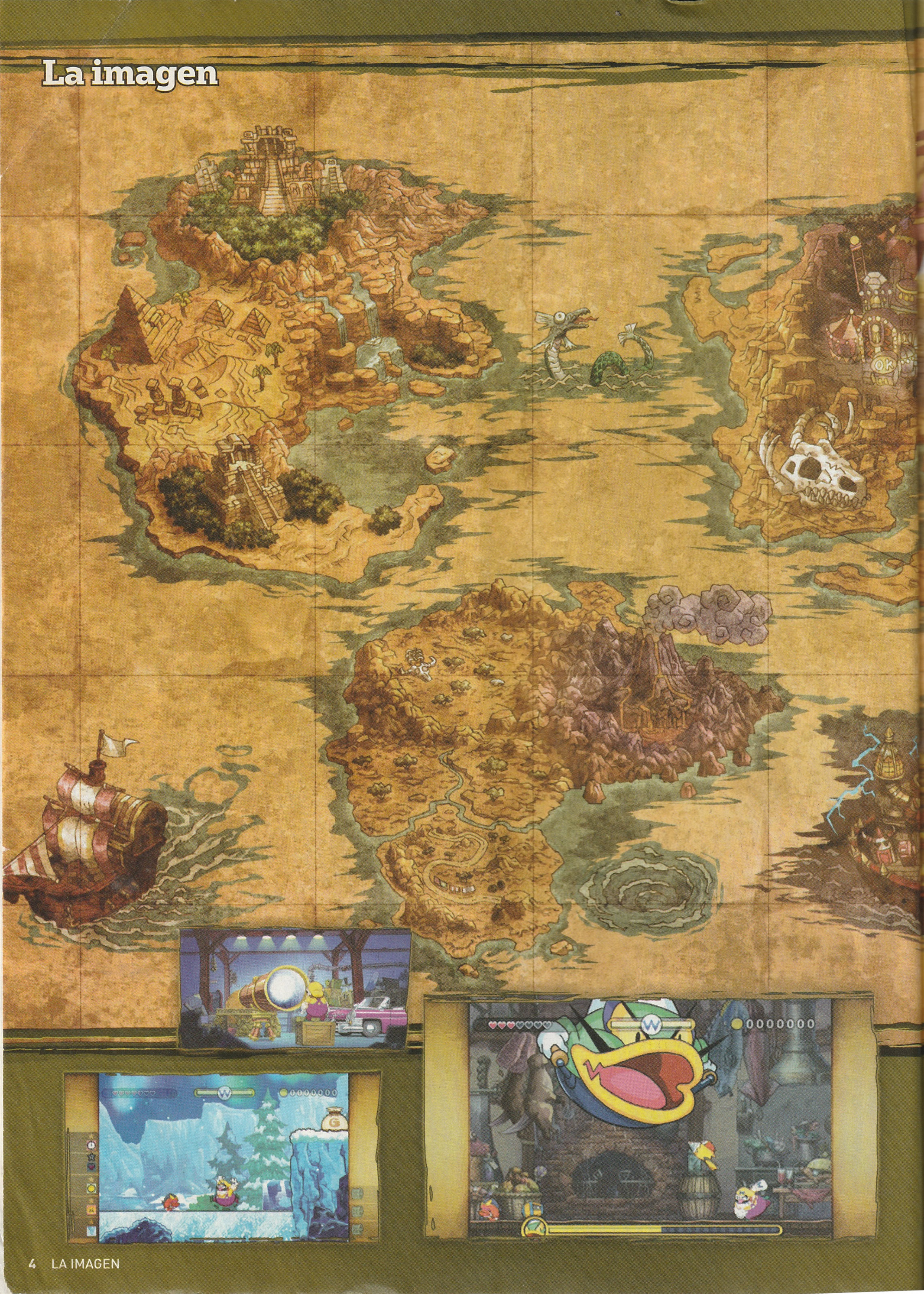






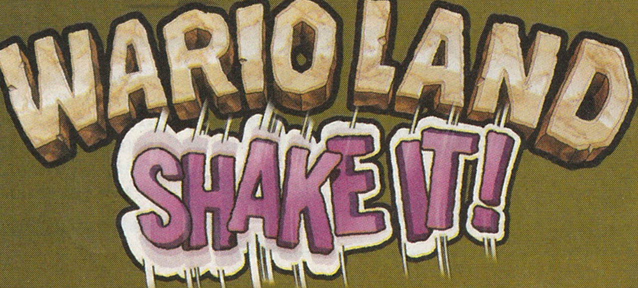


Wii
Wii Sports
GAME INCLUDED!
JEU INCLUS!
JUEGO INCLUÍDO!
Nintendo



Dando un giro a su carrera empresarial de los microjuegos, **Wario** decide adentrarse en una nueva aventura que nos hará recordar los viejos tiempos en el Game Boy, pero incrementándose exponencialmente con las ventajas del Wii, su control con sensores de movimiento y la posibilidad de generar gráficos de ensueño para que salgas de lo convencional y disfrutes algo extraordinario. Para completar tus objetivos, cuentas con numerosos ataques básicos y especiales; si quieres conocer todos los detalles de esta intensa aventura, checa la...

...Página 32





!Qué tal, mi estimado **Dr. Mario**! ¿Por qué se llamará **RX** tu nueva aventura? ¿Por qué no hay un **Dr. Luigi**? Así tendrías un poco de ayuda, ¿no crees? Y realmente, siendo sincero, es el primer año que colecciono todas tus revistas (intenté en años anteriores, pero por algún motivo me faltaron 2 ó 3 números). Pero hablando en serio, tengo unas preguntas que realmente me gustaría que me respondieras porque en verdad me interesa saber y tú eres el único que tiene la solución.
1.- ¿Crees que salga un nuevo juego de **Kid Icarus** para el Wii?, ya que el que más encuentro es el de **Kid Icarus: Palutena´s Mirror.**
2.- ¿El juego **Mario Super Sluggers** cuenta con conexión Wi-Fi?
3.- ¿Es cierto que va a salir un juego llamado **Captain Rainbow**?

Horacio P.
Vía correo electrónico

La "Rx" siempre va acompañando una "receta médica", es un símbolo de prescripción, por lo tanto, tu prescripción será que juegues mucho esta nueva aventura de **Dr. Mario**. **Luigi** dejó la opción de quirófano y mejor se fue de cazafantasmas, pero ya ves que le fue bien en su misión y esperemos que pronto tenga otra igual de entretenida para Wii.
Con la participación de **Pit** en **Super Smash Bros. Brawl.** se generaron bastantes rumores sobre un título dedicado a este personaje para el Wii, de hecho, todo mundo esperaba escuchar a Nintendo anunciar dicho juego durante la conferencia de prensa en el pasado E3, pero desafortunadamente no fue así, se queda como un rumor más, aunque quizá más adelante Nintendo decida hacer algo al respecto; ya veremos qué pasa después. No obstante, el juego que mencionas no existe (**Palutena´s Mirror**), así que no te dejes llevar por rumores.
Super Mario Sluggers no cuenta con conexión Wi-Fi, por lo que se limita a juego local de hasta cuatro participantes simultáneos, y aunque hubiera quedado bien el juego en línea, podría resultar un tanto lento (mientras un jugador espera su turno) pues el béisbol no se caracteriza por ser un deporte ágil, como el futbol o básquetbol. Cambiando de tema, **Captain Rainbow** es un juego diseñado en exclusiva para Wii que únicamente apareció en Japón (en agosto), publicado por Nintendo y desarrollado por la firma Skip Ltd. La historia narra las aventuras de un héroe de televisión que combate en contra de su archienemigo, Nick. ¿Dónde hemos visto algo similar? Ah, claro, en **Viewtiful Joe** de Capcom. Pues así es, **Captain Rainbow** es del corte similar a **VJ**, pero con detalles que agrega Nintendo para volver esta aventura televisiva mucho más dinámica. El único problema es que no tenemos fecha ni indicio de que el **Captain Rainbow** llegue a América.

¡Qué hay de nuevo, **Doctor Mario**! Es la primera vez que escribo y espero que me contestes. Tengo cuatro preguntas que hacerte:
1.- La otra vez vi en Internet que se podía sacar a **Metal Mario** y a **Waluigi** en **Super Smash Bros. 64**. Había que ganar en *Very Hard* en el modo de un jugador con todos los personajes (por lo menos dos veces con cada uno). ¿Es verdad?
2.- También me contaron que en **Super Smash Bros. 64**, cada personaje tiene un ítem especial que se desbloquea. ¿Es cierto?
3.- ¿Me podrías decir si saldrá un nuevo título de la franquicia **Rampage**? Es un juego muy entretenido y me gusta mucho.
4.- ¿Saldrá una nueva versión de **Turok: Dinosaur Hunter**? También es uno de mis juegos favoritos, el primero me gusta mucho por su calidad gráfica y modo de juego, en el segundo, los gráficos se fueron al suelo y el modo de juego también, sin embargo, me sigue gustando.

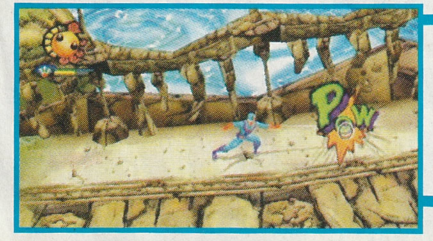
Javier Ignacio Atenas Cardoch
Vía correo electrónico

Mi estimado Javier. Resulta que lo que dices sobre **Metal Mario** y **Waluigi** es una completa mentira que alguien sembró en Internet y aún quedan secuelas. Estos personajes nunca –en la historia de **Smash Bros.**- han aparecido como luchadores seleccionables, no obstante, en la edición de Nintendo GameCube sí podías combatir en contra de **Metal Mario** (y todos los demás personajes hechos de metal), pero jamás se podía controlar. En el caso de **Waluigi**, él aparece en **Super Smash Bros. Brawl**, pero como ayudante al azar a través de un ítem especial; otros ayudantes podrían ser **Gray Fox** (**Metal Gear**), **Shadow** (**Sonic**) e incluso las bicicletas de **Excitebike**. Ítems especiales como tales no existen en la versión de Nintendo 64, pero en la edición de Wii sí podíamos apreciar ataques personalizados, a los que accedes luego de tomar la bola SMASH; algunos son realmente devastadores si eres preciso.
No hay rastro de un nuevo **Rampage**, pero en el caso de **Turok** ya salió una nueva edición; el problema es que no la adaptaron para Nintendo, pero honestamente, como el primero (que salió para Nintendo 64) no ha habido otro igual. El último para Nintendo fue **Turok Evolution** en el 2002 (GameCube y Game Boy Advance) que fue un total desastre pues su calidad gráfica y de *gameplay* dejó mucho que desear.

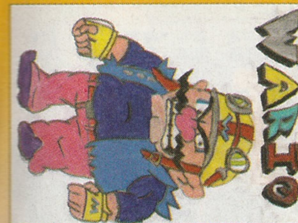
¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo está todo por ahí? Espero que hayas cuidado bien a la princesa **Peach**. Esta es la primera vez que te escribo y pienso que Club Nintendo es la mejor revista de todas. Bueno, al grano, tengo algunas preguntas que están por toda mi cabeza; espero que las respondas:
1.- ¿Aparecerá un nuevo título de **Final Fantasy** para Nintendo Wii?, porque vi en una página que va a salir pronto.
2.- ¿Saldrá un **Kingdom Hearts** para Wii?, es que vi un video en el que salía la carátula y todo eso.
3.- ¿En el juego **Naruto Clash of the Ninja Revolution 2** va a haber conexión Wi-Fi?
4.- Y por último, ¿saldrá un título de **Yu-Gi-Oh!** para Wii?

Diego Gutiérrez
Vía correo electrónico

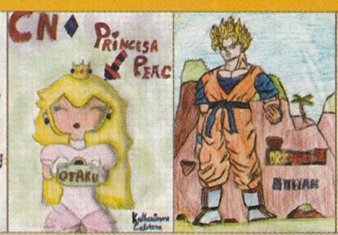
Así es, mi estimado Diego. Nuestros amigos japoneses ya tienen en su poder la primera entrega para Wii de la franquicia predilecta de Square (sin contar lo visto en WiiWare o Consola Virtual), pues **Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers** salió en diciembre pasado en Japón y para nosotros llegará durante el primer cuarto del 2009 -si todo sale de acuerdo con el plan-, mucho tiempo después, pero estamos seguros que la espera valdrá la pena. Lo que más nos reconforta es que la saga de **Crystal Chronicles** ya ha empezado a madurar y a tomar tintes de mayor calidad y desarrollo, pues la primera entrega para Nintendo GameCube no fue tan exitosa como se hubiera deseado.
En cuanto a **Naruto**, lamentablemente no tiene acceso a la conexión Wi-Fi de Nintendo y vaya que es algo que lo haría algo aún más demandante, pues como ha ocurrido con otras franquicias, el hecho de que puedas competir en contra de otros fans del mundo, es un *plus* cada vez más recurrente y necesario; esperemos que para las secuelas, los desarrolladores piensen en esa alternativa. Por último, Konami no ha dado muestras de que **Yu-Gi-Oh!** llegue al Wii, aunque es una franquicia que se presta para cualquier plataforma y su juego podría ser bien adaptado a la interfaz del Wii, pero por ahora se mantiene en incógnita si habrá o no alguno próximamente.



Captain Rainbow es un juego fuera de lo común, que tiene ciertas similitudes con **Viewtiful Joe**, pero resulta en algo diferente, pues durante el juego te adentrarás en una isla cuyos habitantes son personajes clásicos de Nintendo, como **Birdo**, por ejemplo.















Simon Belmont será uno de los valientes guerreros que se enfrentarán en combate uno contra uno, utilizando los controles remotos del Wii para generar los movimientos más realistas posibles en **Castlevania Judgment**.

¡Qué pasó, **Doctor Mario**! Espero que te encuentres superbién y que estés con **Peach** mostrándole las estrellas... las de la galaxia, claro. Bueno. ¡Vamos a las dudas! Ojalá puedas respondérmelas; de antemano muchas gracias.

1.- ¿El nuevo título de Capcom **Dead Rising: Chop Til You Drop** en Wii tiene fecha de lanzamiento?
2.- ¿La revista especial de **Super Smash Bros.** llegó a Chile?
3.- ¿**Castlevania Judgment** ya tiene fecha?

Edward Elric
Chile

A las compañías les encanta poner como fecha algún cuarto del año, por ejemplo, **Dead Rising** sale en el último cuarto del 2008, pero no sabemos exactamente en qué mes tenga Capcom planeado lanzar este juego; algunas veces depende de si son fechas clave como Navidad o si es adecuada para que no compita con otros títulos fuertes de la misma u otra compañía, tal como ocurre en el cine con las películas. Quizá para finales de noviembre o principios de diciembre ya podremos contar con este título de zombis, a menos que decidan posponerlo para el próximo 2009. Sé que no es lo que te gustaría escuchar, pero la edición especial de **Super Smash Bros.** únicamente salió publicada en México, por cuestiones que son ajenas a nosotros, pero no te preocupes, en los números regulares también incluimos mucha información valiosa sobre ese y otros juegos del momento. Ahora una noticia buena: **Castlevania Judgment** ya tiene fecha de salida para el próximo 18 de noviembre, así que ve preparando tus ajos y estacas porque la batalla contra los vampiros está por iniciar en tu Wii.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! Esta es la primera vez que les escribo. En fin, tengo unas dudas sobre el mundo de Nintendo.

1.- Quisiera saber si saldrá un juego de **Mario Tennis** para Wii, pues ya tenemos la versión de **Mario Super Sluggers** y estaría bien ver los demás títulos de deportes de **Mario**. ¿No lo crees, doc?
2.- ¿Habrá una nueva aventura de **Mario Bros.** para Wii u ocurrirá hasta la próxima consola?
3.- ¿Cuándo va a salir el juego **Wii Music**? Los videos que he visto se ven bastante buenos y ya quisiéramos tenerlo.

D. Rosas Soto
Vía correo electrónico

Por ahora no hay nada escrito sobre una nueva entrega de **Mario Tennis**, sólo uno que otro comentario hecho por fans en foros de opinión. Honestamente, de los títulos deportivos de **Mario**, el de tenis es de los mejores, entretenido, ágil y con diversos elementos de juego que lo convierten en una excelente oportunidad para pasar el rato con tus cuates; y claro, si jugar el tenis de **Wii Sports** aún causa revuelo, imagínate algo dedicado para Wii, utilizando las ventajas recientes de la consola sería genial, ¿no? Tal vez sea la sorpresa para el siguiente año. También nos gustaría ver una entrega de ese deporte en el Nintendo DS, pues no sólo en las consolas caseras se disfrutan esos títulos del bigotón.
En el pasado E3 en Los Ángeles, California, Shigeru Miyamoto comentó que su equipo estaría trabajando en nuevos proyectos tanto de **Mario** como para **The Legend of Zelda**, sin embargo, es una respuesta muy ambigua, pues no se dijo ni qué juegos o para qué consolas, por lo que tendremos que esperar para que Miyamoto nos dé más razón sobre sus proyectos y así sepamos aclarar todo tipo de dudas que salgan al respecto. Mientras tanto, mantente pendiente de ésta, tu revista Club Nintendo, pues si nos enteramos de algo te lo diremos de inmediato. Por último, **Wii Music** (la aportación de Nintendo en los juegos de ritmos y música) está disponible desde la última semana de octubre, por lo que ya es probable que lo encuentres en tu tienda favorita. Con este juego, toda tu familia podrá divertirse y dejar salir a su músico interno.

¿Qué tal, doctor? ¿Cómo estás? Espero que bien, atendiendo muchas consultas –supongo-. Pasando a segundo plano, la revista les ha quedado genial todo este tiempo y he venido a esta consulta porque tengo unas dudas importantes que me gustaría respondieras.

1.- ¿Es verdad que el personaje de **Link** (**The Legend of Zelda**) está inspirado en **Peter Pan** de Disney?, porque he encontrado muchas similitudes como el traje verde, las orejas tipo elfo, y el calcetín que tiene en la cabeza.
2.- ¿Sabes si al final de cuentas va a salir la película del juego **Prince of Persia** que está o estaba produciendo Disney?, porque según sabía es para este año.
3.- ¿Es verdad que se estrenará un juego de **Prince of Persia** llamado **The Fallen King**?, porque me gustan los juegos de este personaje.

Gerson Bor
Vía correo electrónico

¿Cómo estás, Gerson? Para nada, mi amigo, **Link** no está basado en **Peter Pan**, ni por la mínima aproximación. Digamos que su vestuario puede parecerse al de muchos personajes, pero nada que ver con La Tierra de Nunca Jamás. El traje verde es muy habitual y no es un calcetín, sino un gorro que también es tan común como las botas en rodeo. **Link** es un ser extraído de la mente de Shigeru Miyamoto, un Hylian –según la historia– que sí, comparte algunas similitudes con otros personajes, pero es de autoría original dentro de lo que cabe.
Prince of Persia: The Sands of Time será el nombre final de la producción cinematográfica que los estudios Disney tienen planeada para su estreno en el 2010 y no para el 2008 como comentas. La dirección corre por cuenta de Mike Newell, quien ha estado en la silla para cintas como **Cuatro Bodas y un Funeral**, **La Sonrisa de Mona Lisa** o **Harry Potter y el Cáliz de Fuego**. Como el príncipe estaría Jake Gyllenhaal y también se contará con la participación de Alfred Molina, quien dio vida al **Dr. Otto Octavius** en **Spider-Man 2**. Nosotros, al igual que tú, somos fans de las aventuras del príncipe y esperamos que le hagan un buen homenaje en la película, que vendría a ser una adaptación de lo que ya experimentamos en el videojuego de Ubisoft. En cuanto a **The Fallen King**, este juego saldrá durante noviembre y tendrá un estilo gráfico diferente a lo acostumbrado.

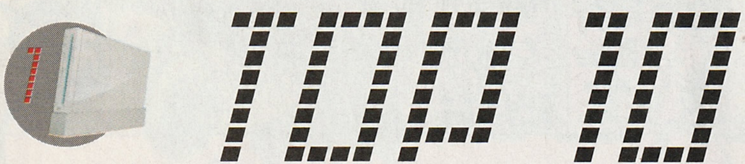
Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.

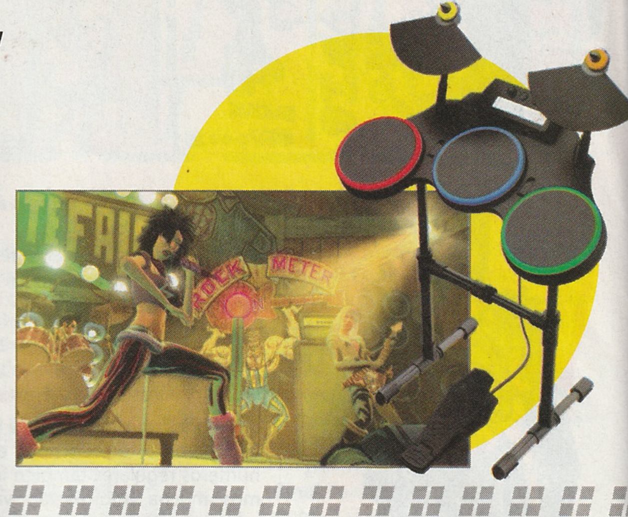
Arte en sobre:
Yewdiel Aziz Casab; Tlalnepantla, Edomex.
Arturo Valenzuela; Cd. Lerdo, Durango.
Katherine Cabrera; Santiago, Chile.
Mario Cabrera; Atlántida, Honduras.
Miriam Marín; Tijuana, Baja California.
Carlos González; México, D.F.
Benjamín González; Los Ángeles, Chile.

El rombo de la portada
En la piel del spore.



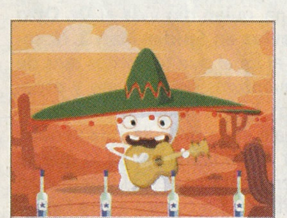


TOP 10



1 Guitar Hero World Tour (Wii)

Por fin podremos disfrutar de la nueva etapa de **Guitar Hero**, ahora con nuevos instrumentos que le pondrán más emoción a los duelos de bandas y, sobre todo, tendremos más posibilidades de pasar un buen rato en compañía de nuestros cuates. Guitarra, bajo, batería y micrófono serán lo indicado para que las paredes retumben con los diferentes grupos musicales que estarán disponibles. Cada instrumento (excepto el micrófono) requerirán un Wiimote, así que prepara lo necesario para que tu concierto sea impecable. Si piensas que no es suficiente, recuerda que ya podrás descargar canciones a través de la conexión Wi-Fi, así podrás aumentar tu repertorio, o mejor aún, crear tus propias rolas.



2 Rayman Raving Rabidds TV Party (Wii)

Es un hecho que los conejos invasores y rivales de Rayman fueron hechos para Nintendo, pues se logró el factor diversión al usar el Wiimote y Nunchuk. Ahora bien, en esta tercera entrega la locura se irá al extremo, pues ya no sólo dependerás de tales controles, sino que estos esquizofrénicos personajes utilizarán la Balance Board para participar en diferentes actividades. Ahora los conejos planean invadir la televisión alrededor del mundo, poniendo sus programas, juegos e incluso hasta los comerciales. La temática de juego sigue similar a las pasadas entregas, participando en una serie de minijuegos que proyectan la locura de estos invasores.



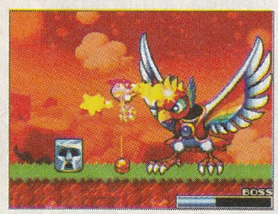
3 Star Wars: The Force Unleashed (Wii)

Darth Vader ha decidido entrenar a un nuevo Sith, quien nació como un prometedor Jedi, pero decide unirse al lado oscuro y explorar el poder de la fuerza por parte de Vader. Luciendo gráficos sensacionales y buen manejo de ambos controles del Wii, **The Force Unleashed** es una excelente oportunidad de aumentar tus conocimientos sobre el Universo de **Star Wars**, así como de conocer quién es StarKiller y, sobre todo, contra qué guerreros Jedi combatió durante tanto tiempo. Vive las intensas batallas con sable láser o libera tus rayos para destruir a cualquier rival. También podrás encontrar una adaptación para Nintendo DS, para que la fuerza te acompañe a cualquier parte.



4 Mario Kart Wii (Wii)

Aunque pasen los meses, **Mario Kart Wii** seguirá siendo uno de los consentidos por nosotros los videojugadores. Es un título fácil de jugar, pero que ofrece bastante reto ya sea para jugarse de forma individual, grupal en modo local o a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo, en donde aparecerán muchos retos más para que no te aburras. El tipo de control es variado, podrás utilizar el de GameCube para recordar los viejos tiempos, el Wiimote combinado o no con el Nunchuk o si prefieres, toma en tus manos el Wii Wheel, nuevo accesorio que simulará un volante de verdad. Lo más interesante es que habrá retos diseñados para dicho dispositivo, así podrás tener acción en cualquier estilo.



5 Kirby Super Star Ultra (NDS)

Kirby es uno de los personajes más carismáticos de Nintendo, a pesar que su diseño es simple y no ha tenido muchos cambios como otros héroes; esta esfera rosada siempre ha logrado cautivar a jugadores de todas las edades y géneros desde su salida en el Game Boy. No obstante, uno de sus títulos mejor llevados fue **Kirby Super Star**, el cual ahora llega como una adaptación para el NDS, agregando nuevas opciones de juego y la función de doble pantalla. Aquí encontrarás tanto aventuras completas (que puedes compartir con un amigo) o adentrarte en los múltiples minijuegos de destreza, donde retarás a tus cuates para ver quién es el más ágil o veloz.

6 LEGO Batman (Wii)

Estamos ante la tercera franquicia que se transporta de lo tradicional a lo hilarante con sus respectivas modificaciones para convertirse a LEGO. **Batman** y **Robin** se alistan para combatir el crimen de Ciudad Gótica, pues varios de los presos del asilo Arkham han escapado y tomaron la ciudad para hacerla escenario de sus fechorías. En esta misión podrás participar de forma individual o cooperativa, pues se mantiene el estilo similar a lo visto antes en LEGO Indiana Jones; además, existe la posibilidad de jugar tanto del lado de los paladines de la justicia, como en el lado oscuro de los criminales, tú eliges qué bando te conviene para disfrutar al máximo de esta historia llena de giros y sorpresas.

7 Brothers in Arms: Double Time (Wii)

Luego de mucho tiempo de espera, ya está disponible la versión para Wii de **Brothers in Arms**, un grandioso juego bélico que nos adentrará en el conflicto de la Segunda Guerra Mundial, con una perspectiva que lo hace diferente de otros títulos como **Medal of Honor** y **Call of Duty**. El juego es bastante extenso y podrás participar en misiones de las dos primeras entregas de esta serie, por lo que conocerás cómo ha sido el desarrollo del juego a través de los años. El Wiimote será el periférico idóneo para que simules un arma de verdad y tengas mayor puntería al momento de enfrentar a los soldados enemigos. Gráficamente no tiene inconvenientes, pues muestra escenarios de alta definición y buena animación en los personajes.

8 TNA Impact! (Wii)

Midway no quiere quedarse fuera de los videojuegos de lucha libre, pues THQ se ha llevado mucho crédito con **SmackDown VS Raw**, pero con **TNA Impact!** tendrá una alternativa interesante para liberar tu pasión por el cuadrilátero (que podrá ser el tradicional o la novedad en el hexagonal). Más de 25 gladiadores (Booker T, Sting, Hernández, Jay Lethal, Alex Shelley, entre otros) se darán cita en una especie de *reallity show* que sale de lo convencional, ofreciendo diversos momentos de acción y combates que te dejarán sin aliento. Cada peleador posee sus propios movimientos, además de otros compartidos que debes aprender para conquistar el campeonato.

9 FIFA 09 All Play (Wii)

En nuestra edición pasada, te platicamos sobre este título de futbol que tantos fans tiene alrededor del mundo y mejor aún, pudiste leer una amplia entrevista con su productor, quien nos platicaba de las novedades que encontrarás en **FIFA 09**, ahora con su concepto All Play que se basa en un estilo de juego amigable para todo tipo de jugadores, desde los más experimentados hasta quienes por primera vez toman el control en un juego como éste, así tendrás la opción de realizar jugadas con movimientos del control más elaborados o con simples comandos que te harán brillar como el mejor de los futbolistas.

10 de Blob (Wii)

Quizá a simple vista pienses que se trata de otro juego creado en cinco minutos y comercializado para una consola, pero la verdad es todo lo contrario. **de Blob** tiene toda una historia en la PC, sistema en el que se originó y por el cual ha sido conocido alrededor del mundo y ahora, THQ lo pone al alcance de nuestro Wii, incrementando las opciones de juego y volviéndolo mucho más entretenido. Aquí tu misión será pintar de color una ciudad que fue invadida por alienígenas, restando color y volviendo los paisajes monocromáticos. El reto consiste en realizar combos y saber la mejor ruta para lograr tus objetivos. **de Blob** es un juego sencillo, pero a la vez muy entretenido que podrás disfrutar en compañía de tu familia o amigos.





Imágenes y Tips

Servicio sólo para México

Paquete Tips CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.

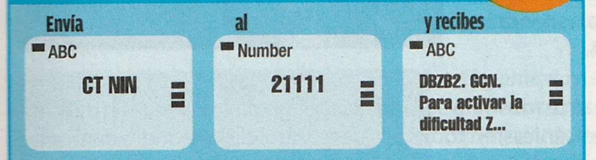
Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Ejemplo:



Tip individual CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.

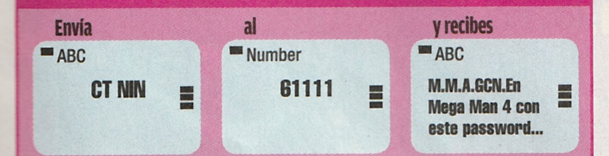
Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Ejemplo:



Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Adventures of Lolo 2 (CV)	Dragon Ball Z: Budokai 2 (GCN)
My Pokemon Ranch (WiiWare)	Tiger Woods (NDS)
One Piece: Unlimited Adventure (Wii)	Mega Man Anniversary Collection (GCN)
Ecco Jr. (CV)	Hot Wheels Velocity X (GBA)
Major League Eating: The Game (Wii)	Matchbox Cross Town Heroes (GBA)

Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111

Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15 IVA incluido

TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111

C461 C462 C463

C464 C465 C466

Ejemplo:

Envía: ABC CT FOTO C463

al: Number 31111

$15.00 IVA incluido

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido

Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Consulta lista de nombres en:

esmasmovil.com

Aplican restricciones.

Ejemplo:

Envía: ABC CT LOGOCOLOR C471 CARLOS

al: Number 31111

$15.00 IVA incluido



C467

KARLA

C468



C469

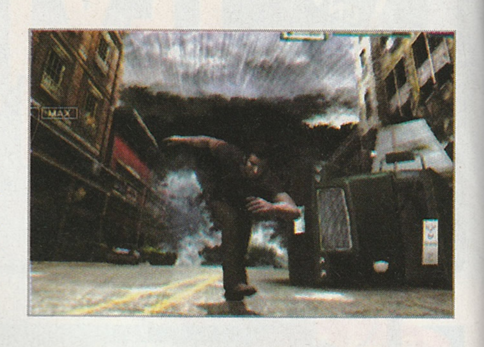


C470

LOURDES C471 · MARCO C472 · VÍCTOR C473 · PATRICIA C474

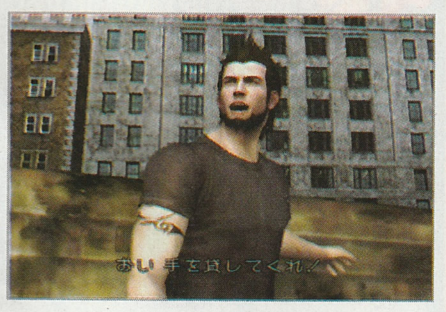
FRANCISCO C475 · ROMINA C476 · JULIO C478 · MARÍA C479

Evadiendo el camino del desastre...



Hace ya más de dos años que Nintendo mostrara las primeras imágenes y video de un juego que de inmediato se colocó bajo los reflectores como uno de los más esperados del catálogo de Wii; nos referimos a **Disaster: Day of Crisis**. Conforme pasaban los meses todos esperábamos noticias referentes a dicho título, pero nunca sucedió, es más, el fantasma de una posible cancelación llegó a aparecer, sobre todo cuando **Project H.A.M.M.E.R.**, juego que se había mostrado a la par, detenía su desarrollo.

Después de todo lo anterior, fue unas semanas atrás cuando **Disaster: Day of Crisis** volvió a tomar fuerza gracias a que se mostraron nuevos videos de lo que sería la aventura, sin duda una gran sorpresa. Suponemos que Nintendo no había hecho comentarios al respecto hasta no tener algo que pudiera mostrar, pero bueno, mejor expliquemos los detalles que hemos podido apreciar, que la verdad, nos han dejado impresionados.



Aunque todavía sin revelar aspectos importantes de la historia, en cuanto a *gameplay* se nota un gran avance, ya que el personaje que controlas deberá involucrarse en situaciones sumamente variadas que pondrán a prueba tu habilidad. Por ejemplo, muchas veces deberás defenderte por medio de armas como pistolas o escopetas, las cuales tendrán una mira que colocarás a placer gracias al Wiimote, parecido a lo visto en **RE4.**



En otros momentos la naturaleza te mostrará su lado oscuro mediante tsunamis, derrumbes, terremotos o erupciones volcánicas; en todas ellas, el control de Wii tendrá diferentes usos para que pueda salir bien librado, siempre con una gran dosis de emoción; es más, algunas veces hasta deberás ayudar a alguien antes de que pierda la vida en el caos generado por los desastres naturales.

Su fecha de salida tuvo lugar el pasado septiembre en Japón para sorpresa de todos, mientras que para América, al momento de terminar nuestra edición, no estaba nada escrito, pero es casi un hecho que salga pronto; es un juego extraordinario que todos debemos conocer. Te mantendremos pendiente de todo lo que nos enteremos.

Una nueva historia está por comenzar

La exitosa serie de juegos **Tales** de Namco Bandai está por estrenar un nuevo capítulo en exclusiva para el Nintendo DS, el cual recibirá el nombre de **Tales of Hearts**. Lo anterior ocurrirá el día 11 de diciembre en Japón, mientras que en nuestro continente no se ha confirmado aún, pero tomando en cuenta la gran respuesta que han tenido las ediciones anteriores, en especial la versión de Nintendo GameCube, no dudamos que aparezca a principios del siguiente año.





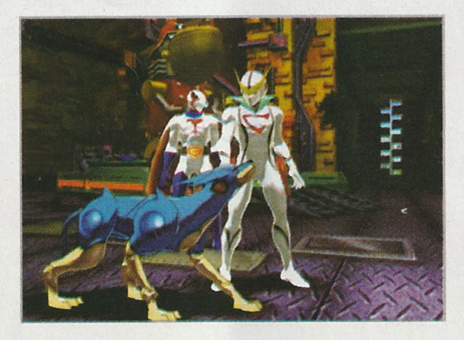
El estilo gráfico que se manejará es el de personajes en 2D con fondos y algunos detalles en 3D, logrando así efectos espectaculares, que nos recuerdan lo visto en las entregas de **Golden Sun** para Game Boy Advance, pero claro, ahora tomando todas las ventajas de la consola para Nintendo. El estilo de juego será el típico de un RPG, deberemos explorar inmensos territorios para poder encontrar pistas y así cumplir nuestro objetivo, el cual a la fecha es un misterio; sólo se sabe que la historia promete ser bastante emotiva, lo cual, por el nombre del juego, deberá ser una realidad.

En las batallas -aunque al parecer conservarán el estilo libre que las ha caracterizado por años- ahora requerirás un poco más de una estrategia previa para ganar en lugar de sólo atacar como en juegos de aventura. Seguro que los fans del género deben estar desde ahora cruzando los dedos para que **Tales of Hearts** llegue a América. Esperemos que así sea; por lo pronto, disfruta de estas imágenes, que dejan ver el perfecto acabado que tendrá una vez que aparezca, dejando claro que es una saga que viene con todo para mostrar su lugar en el género.

La saga Tales llega a un nuevo nivel de emotividad con esta entrega en exclusiva para el Nintendo DS

El choque de dos universos

Desde hace ocho años que todos los seguidores de los juegos de pelea hemos esperado la tercera parte de **Marvel vs. Capcom**... y parece que lo seguiremos haciendo, porque la compañía japonesa no ha dicho nada respecto a ese juego; pero no todo son malas noticias ni te comentamos lo anterior para hacerte sufrir, lo que ocurre es que Capcom ha hecho oficial que lanzará **Tatsunoko vs. Capcom** para Wii.



Este título comenzó a sonar fuerte desde hace unos meses gracias a videos y algunas imágenes, las cuales apuntaban su lanzamiento para Arcadias a finales de año. Si te preguntas qué es **Tatsunoko**, pues bien, se trata de una casa de animación japonesa, que ha realizado excelentes obras a lo largo de sus años de vida; como ejemplo te podemos mencionar Samurai Pizza Cats o Evangelion, entre muchas otras, de las cuales se han tomado personajes para protagonizar este juego de pelea en dos dimensiones contra figuras de Capcom como **Ryu** o **Morrigan**, con el repertorio de movimientos que ya todos conocemos.



El *gameplay* es extremadamente parecido al de los crossovers que ha realizado Capcom antes, es decir, duelos vertiginosos, donde los combos rebasarán la decena de golpes de manera constante, sin dejar de lado los movimientos especiales, que como es una costumbre, podrían desaparecer la Tierra gracias a su poder. No tiene fecha de lanzamiento para ningún territorio, esperemos que a diferencia de juegos como **Jump Super Stars**, sí lo podamos disfrutar.

Una fantasía muy diferente

El nombre de **Phantasy Star** se ha ganado un lugar en el medio RPG gracias a las excelentes entregas que la casa de **Sonic** ha realizado, siendo especialmente representativa la subtitulada como *on-line*, ya que mostró el salto de los juegos caseros al mundo de los títulos en línea. Pues bien, después de que estuviera muy tranquila esta saga desde sus entregas en Nintendo GameCube, se ha anunciado que a finales de este año, en el país del Sol Naciente aparecerá para el Nintendo DS, **Phantasy Star 0**.



No se han dado detalles de la historia, pero es lo de menos, ya que lo interesante del asunto es que contendrá opciones para juego cooperativo tanto en red local como en servicio Wi-Fi, logrando con esto la experiencia que los fans deseaban ver en sistemas portátiles.

Su aspecto gráfico nos recuerda a **Final Fantasy III**, con grandes entornos tridimensionales, pero la diferencia estará en cómo han aprovechado la pantalla táctil en este caso, ya que tendrás la posibilidad de mandar mensajes como si estuvieras en **Pictochat**, es decir, no te limitarás a los caracteres comunes, sino que podrás incluir dibujos que tú mismo hayas creado. Esta saga tiene bastantes seguidores en nuestro continente, por lo que esperamos un anuncio respecto a su lanzamiento en las próximas semanas; mantente pendiente para que te enteres antes que nadie.

Guitar Hero World Tour llega a México con guitarra y platillo

Nuestros amigos de Activision han preparado un gran fiesta de presentación de la nueva entrega de **Guitar Hero**. La cita será en el "Vive Cuervo Salón", habrá dos horarios los cuales son: Pre party: 5 a 8 pm y Party: 9 a 2 am, en el primer horario los menores de edad son los que podrán disfrutar de este lanzamiento, para la noche los que harán acto de presencia serán los mayores de edad que podrán disfrutar de bandas de Rock en vivo, guerra de bandas, prueba de juego en las difentes plataformas (Wii, PS2, Xbox), invitados especiales, celebridades, buena comida y bebida. Además de los premios que se regalarán en diferentes actividades durante el evento.

Si quieres más información de este evento, puedes visitar la siguiente dirección:

www.activoguitarheroworldtourmx.com

Ahí encontrarás más detalles, también puedes visitar la página de Club Nintendo, tendremos algunos pases para los dos horarios. Todo indica que será una jornada totalmente rockera. Espera el reporte de lo ocurrido.

Bienvenidos a esta sección que mes a mes nos demuestra lo que se puede lograr en sus títulos favoritos gracias a su constancia.



Naruto Clash of Ninja Revolution / Wii

Tenía un tiempo sin que habláramos de este juego, y desde la ciudad de Puebla nos escribe nuestra amiga Mónica N. Castillo Rodríguez, quien nos muestra sus habilidades controlando a **Itachi Uchiha** mediante las siguientes marcas.

Mónica N. Castillo

Single Player Mode
352,168 puntuación final

Survival
106 victorias

Time Attack
3:44:15

Todo lo anterior lo logró en el nivel cuatro de dificultad, lo que habla muy bien de sus habilidades; te sugerimos practicar bastante para lograr superarla, ya que ella promete sorprendernos pronto.



Soul Calibur II
Nintendo GameCube

Este reto ya tenía demasiado tiempo sin que recibiera respuesta, pero como ya lo hemos comentado, no importa cuánto haya pasado, siempre y cuando logres superar las marcas impuestas. En este caso que nuestro amigo "Vampi", de Tlalnepantla, Edo. de México.

"Vampi"

Survival Mode / Raphael
45 victorias

Pokémon Snap
Consola Virtual / Nintendo 64

Para este nuevo reto, deberás enviarnos una imagen o video donde se pueda apreciar tu mejor marcador al fotografiar a tu **Pokémon** favorito en cualquiera de los cursos del juego; obviamente, mientras más rara sea la criatura, mejores oportunidades tendrás de ganar un lugar en esta sección.

NUEVO RETO



Super Smash Bros. Brawl / Wii

Como viene siendo ya casi una tradición, no pueden faltar los retos de este excelente título; en esta ocasión inauguraremos un apartado especial para el **Home Run Contest**, que al igual que en **Endless Brawl**, será por personaje.
El primer récord de esta categoría pertenece a Danny Z, de Coatzacoalcos, Veracruz, quien usando a **Pit** logró mandar el saco a una distancia de 1,330.4 pies.

Danny Z

Homerun Contest / Pit
1,330.4 pies

Regresando a lo que es **Endless Brawl**, Gala Aguirre, de Monterrey, Nuevo León, consiguió superar su marca del mes pasado, dejando atrás los 195 enemigos derrotados con **Zelda**, para ubicarse ahora en los 253. Es una muestra clara de que todas las marcas son superables, así que no esperes más y trabaja duro para mandarnos una buena cifra con tu personaje favorito.

Gala Aguirre

Endless Brawl / Zelda
253 enemigos



Link's Crossbow Training / Wii

Después de ver grandes marcadores en los primeros tres niveles del juego, Rodolfo García Mendoza, del Distrito Federal, ha decidido ir un paso adelante y nos ha mandado sus puntuaciones para cada nivel de juego, las cuales enseguida te mostramos.

Rodolfo García

Nivel	Marcador
1	2,373,48
3	2,252,80
5	8,7665
7	8,3884
Final	2,255,16

Nivel	Marcador
2	1,189,19
4	1,437,99
6	8,5957
8	8,0582

Con esto damos por terminada la sección por este mes; esperamos seguir recibiendo tus marcas y logros; mientras tanto, ya tienes muchos retos bastante interesantes por superar, donde se han abarcado varios géneros para que nadie se quede fuera.

Log@in

Por Toño Rodríguez

Bienvenido (a) a Lognin, la sección que trae algo más allá de los videojuegos. Este mes de noviembre tenemos cosas interesantes por comentar; comenzamos con la recomendación mensual, también tenemos una nueva sección en nuestra página en Internet, una imagen curiosa de un evento de Wario Land Shake It!, la nueva propuesta de color para el Nintendo DS Lite y la presencia de Mario Bros. en un famoso parque de pelota en los Estados Unidos. ¡Entérate de todo a detalle!



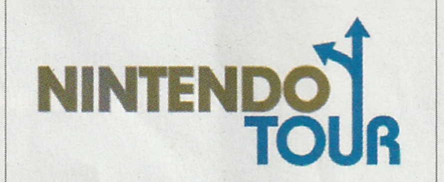
Wii Music disponible

Desde el día 20 de octubre está a nuestro alcance la nueva propuesta musical de Nintendo. **Wii Music** para el Wii llega para hacernos pasar un rato agradable con la simulación de más de 60 instrumentos, usando nuestro Wiimote y Nunchuk. Cuerdas, percusiones y música de viento son parte de este título que fue presentado hace dos años en el E3 con el anuncio del Wii; ahora es una realidad y está listo para amenizar nuestros hogares.

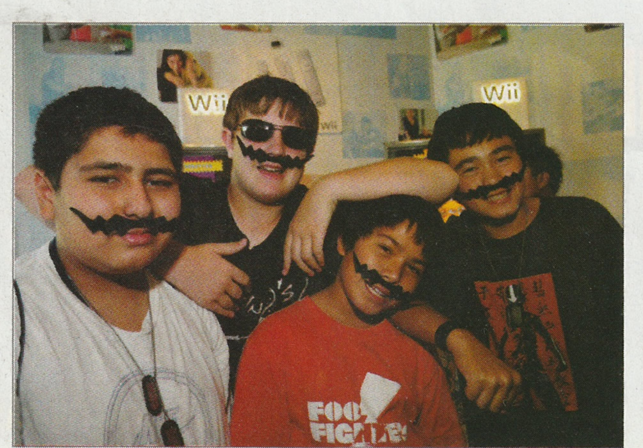
Checa el previo de tu revista en nuestro *site*

Con nuestra edición anterior dedicada a lo mejor de EA, estrenamos en nuestra página en Internet una nueva sección en donde puedes ver un previo de tu revista. Aquí puedes ir cambiando las páginas de la edición arrastrando las esquinas de las mismas o con un simple click. Con esta opción te darás una idea de los artículos que encontrarás en cada edición de Club Nintendo. Entra ahora en www.clubnintendomx.com/revista y conócela.





Recuerda también que la página del Nintendo Tour tiene toda la información acerca de los eventos que se llevarán a cabo en las ciudades de Monterrey, Guadalajara y México. Consulta esta dirección www.nintendo-tour.com

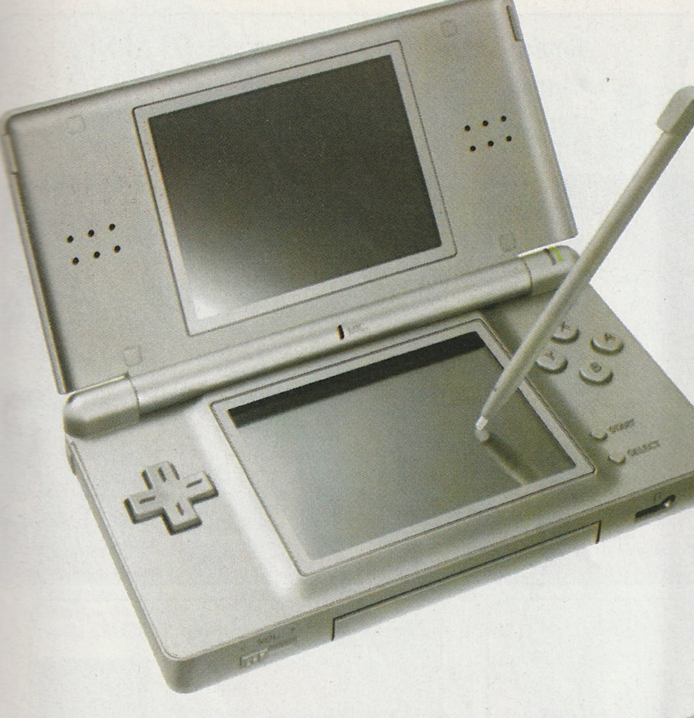


Aparecen varios mostachones en conocido parque de diversiones

Los participantes del torneo que realizó Nintendo en Valencia, California portaron tremendos mostachos cortesía del irreverente **Wario**. El título **Wario Land Shake It!** fue el motivo para la reunión en el Six Flags de esta ciudad, donde los asistentes pudieron checar la última aventura del antihéroe, además de llevarse algunos premios mediante el torneo a competición directa por tiempos.

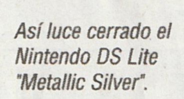
Si aún no conoces **Wario Land Shake It!**, te digo que te estás perdiendo de un gran título que nos lleva a recordar nuestros inicios como videojugadores por su estilo de juego. ¡Imagínate un título como **Mario World** con las ventajas que ofrece el Wii!

Nuevo color "Metallic Silver" para el Nintendo DS Lite



Apenas el mes pasado platicamos del anuncio de un nuevo color para el sistema portátil de Nintendo con detalles de la conocida serie de **Pokémon**, cuando ya tenemos una nueva opción de color disponible. En este caso no es una edición dedicada a alguna franquicia de Nintendo, sino solamente una nueva propuesta de color (plata metálico), enfocada tal vez a los no tan chavos que gustan de la tecnología y que tienen afición por los *gadgets* como agendas electrónicas, reproductores mp3 y más; para ellos esta es una muy buena opción para tener diversión para llevar. Además, es bueno comentar que esta consola cada vez tiene más usos y aplicaciones que no sólo darán entretenimiento al usuario.

En América ya contamos con una amplia gama de colores en el Nintendo DS Lite, y me refiero a este continente porque en Japón han salido colores y ediciones especiales que no han llegado de este lado. Sería una muy buena jugada que se unificaran los lanzamientos alrededor del mundo; entendemos que los gustos son diferentes en todos lados, pero habría más para escoger.



Así luce cerrado el Nintendo DS Lite "Metallic Silver".

Playball en el estadio de los Marineros de Seattle

Mario apareció en el Safeco Field de Seattle Washington, el pasado 5 de septiembre con motivo del lanzamiento del título **Mario Super Sluggers**, dedicado al conocido como "Rey de los deportes". En este escenario juega el equipo local de Seattle (lugar donde reside Nintendo); los **Marineros**; ahí **Mario**, acompañado por un joven aficionado, dio inicio a las actividades de la ceremonia previa al juego en el que enfrentaron a los **Yanquis** de Nueva York.

Además de la presencia de nuestro amigo de la gorra roja, los fans pudieron conocer el nuevo título deportivo de **Mario** en los interactivos que Nintendo dispuso en los pasillos del estadio. Algunos tuvieron la suerte de ganarse un Wii con el juego en cuestión; toda una fiesta la que se vivió en el diamante del parque de Seattle. Por cierto, los **Marineros** ganaron 3-1 a los Yanquis en un buen juego.



COMBOS
Tono real + Foto


Niña primavera
Kalimba
Clave: **PRIMAVERA**


Gold Digger
Kanye West
Clave: **GOLD**

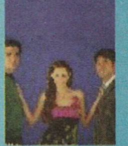

Amor gitano
Alejandro Fernández
Clave: **GITANO**


Muchacha triste
Súper Reyes
Clave: **TRISTE**

Estos celos
Vicente Fernández
Clave: **CELOS**

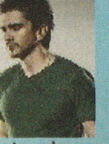
Volverte a ver
Juanes
Clave: **VOLVERTE**


Rompe
Daddy Yankee
Clave: **ROMPE**

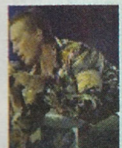

Esto es lo que es
Jesse & Joy
Clave: **TONTAS**

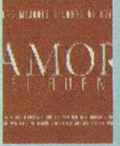

Todo cambio
Camila
Clave: **CAMBIO**


Cumbia sobre el río
Celso Piña
Clave: **RIO**


Gotas de agua dulce
Juanes
Clave: **GOTAS**


Stronger
Kanye West
Clave: **STRONGER**


Pobre diablo
Emmanuel
Clave: **POBRE**


Caminando hacia atrás
Jumbo
Clave: **ATRAS**


El eco de tu voz
Playa Limbo
Clave: **ECO**


Hoy ya me voy
Kany García
Clave: **HOYYA**

Instrucciones para descargar combo

Envía: CN COMBO +"clave" al 91111

Ejemplo: CN COMBO PRIMAVERA al 91111

Costo por combo:$30 con IVA incluido. Un tono real es un fragmento de la canción.
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

IMÁGENES

Envía: CN FOTO +"clave" al 31111

Ejemplo: CN FOTO CYB2 al 31111

Costo por imagen:$15 con IVA incluido.


CYB8


CYB11

CYB13


CYB2


CYB18


CYB21


CYB71


CYB61


CYB43

TONOS

Contenido exclusivo para México

LO MÁS NUEVO

Vive y Dejame vivir / Banda Cuisillos	VIVI1
Tu adios no mata / Intocable	NOMATA
A punto de Llorar / Los Rieleros del norte	APUNTO
Si tu te vas / Los temerarios	SITUTEVAS
Lloro por ti / Enrique Iglesias	LLORO
No vuelvo más / Ximena Sariñana	NOVUELVO
I kissed a girl / Katy Perry	KISSES
Labels of love / Fergie	LABELS

SÚPER HITS

Labels of love / Fergie	LABELS
No te quiero nada / Ha-Ash	QUIERONADA
Elevator / Flo-Rida	ELEVATOR
One, two, three, go! / Belanova	123GO
Break the ice / Britney Spears	BREAK
S.O.S. / Jonas Brothers	SOS1
Beat it / Michael Jackson con Fergie	BEAT1
Violet hill / Coldplay	VIOLET
Perdoname / La factoria	PERDONAME3
Pose / Daddy Yankee	POSE
Calabria 2007 / Enor ft Natasha	CALABRIA
Lollipop / Lil Wayne	LOLLIPOP
When I grow up / Pusycat Dolls	GROW
If I never see your face again / Rihanna	FACEAGAIN
Ready, set, go! / Tokio Hotel	READY1
Viva la vida / Cold play	VIVA

¡PURA BANDA!

Sin tu amor / Alacranes musical	SINTUAMOR
La culebra / Banda Machos	CULEBRA
A chillar a otra parte / Grupo Pesado	CHILLAR
A mis enemigos / Valentin Elizalde	ENEMIGOS
La interesada / Lupillo Rivera	INTERESADA
Se ha ido / El trono de México	SEHA
Sobre mis pies / Arrolladora banda El Limón	PIES2
La loca / El trono de México	LOCA1
Adiós gallo de oro / Cadetes	ADIOS3
Un libro nuevo / Cadetes	LIBRO
Raquel / Grupo Peligro	RAQUEL
La gordita / Grupo Peligro	GORDITA
Y tú / Los Valle	YTU
No te me acerques más / Los Valle	NOTE2
Cosquilleo / Cabalgata	COSQUI
Sólo pienso en ti / Cielo Duranguense	ENTI
En la cima del cielo / Cielo Duranguense	CIMA

REGGAETON

Ahora es / Wisin & Yandel	ES
Ella me levantó / Daddy Yankee	LEVANTO
Impacto / Daddy Yankee	IMPACTO
Anda sola / Don Omar	ANDA
Pásame la botella / Match & Daddy	BOTELLA
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Coolo / Pitbull	COOLO
Ven báilalo / Khris y Angel	BAILALO
Dile / Don Omar	DILE
Reggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO
Atrevete te, te / Calle 13	TETE

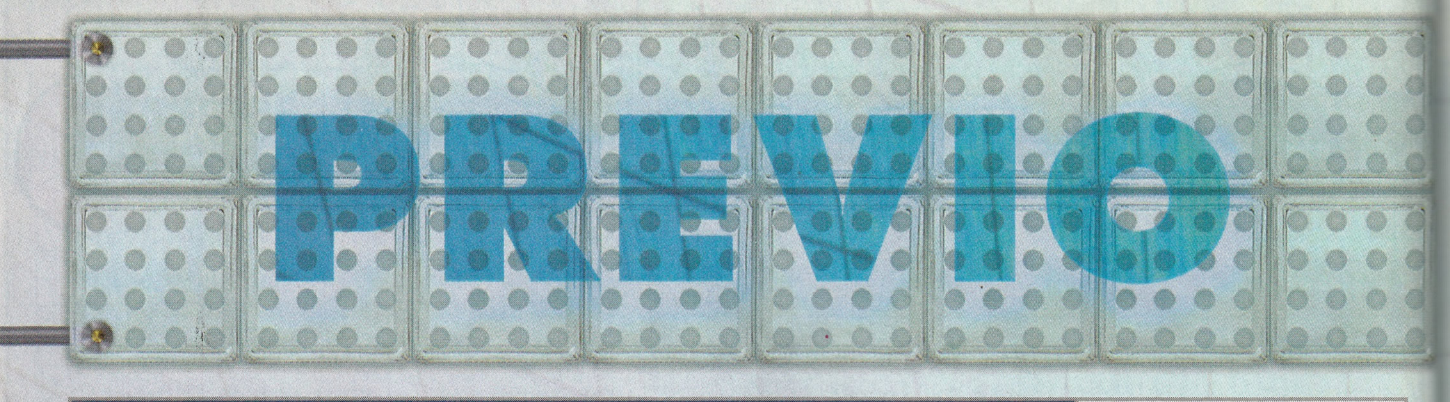
NICK

Danny Phantom / Nickelodeon	DANNY
Dora la Exploradora / Nickelodeon	DORA
Aventuras en pañales / Nickelodeon	RUG
Bob Esponja / Nickelodeon	BOB
Jimmy Neutrón / Nickelodeon	JIMMY
Hey Arnold / Nickelodeon	ARNOLD

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO VIVI1 NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI VIVI1
Tu celular debe tener WAP configurado.
Costo por tono:$15 con IVA incluido.



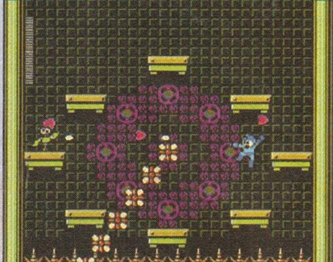
Mega Man 9

Capcom

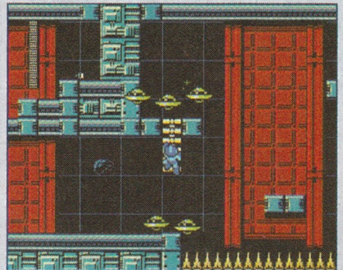


Regresa la clásica acción de plataformas

Mega Man es un personaje creado por la compañía Capcom, que inició sus aventuras en el NES allá por 1987, y desde entonces se ha formado una impresionante popularidad por su estilo de juego, así como por los diversos elementos de *gameplay* y los enemigos que son difíciles de vencer a menos que sepas cuáles son las armas que los hacen vulnerables. Para el NES se desarrollaron seis secuelas más, para luego proseguir con la línea "X" en el Super Nintendo. Años más tarde se crearía una octava edición de la línea original, pero en ese entonces nada más apareció en el PlayStation. No obstante, años después, cuando salió **Mega Man Anniversary Collection** para el Nintendo GameCube, por fin los fans de la Gran N pudimos disfrutar de esta maravillosa secuela.



Gráficamente conserva el estilo simple que lo llevó a la fama.



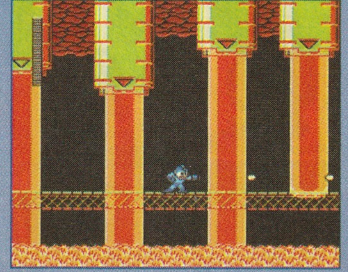
Los peligros y enemigos te sumergirán en una historia llena de acción.

Las nuevas creaciones del Dr. Wily

Por el momento no están todos los títulos de **Mega Man** en la Consola Virtual, pero si aún los conservas en tu NES, ¡qué esperas, desempólvalos!, para que tengas frescos los hechos ocurridos durante todo este tiempo. En la versión **9** encontrarás accesorios y armas que aumentarán tu poder de ataque o defensa, pero como es tradición, al final de cada misión debes pelear contra una de las creaciones del **Dr. Wily**; pero ten cuidado, pues no todas las armas surten el mismo efecto. Posterior a tu batalla, ganarás el control del arma de tu enemigo, la cual te dará poderes especiales para aventurarte en nuevos escenarios, así como para eliminar a otras creaciones de **Wily**.

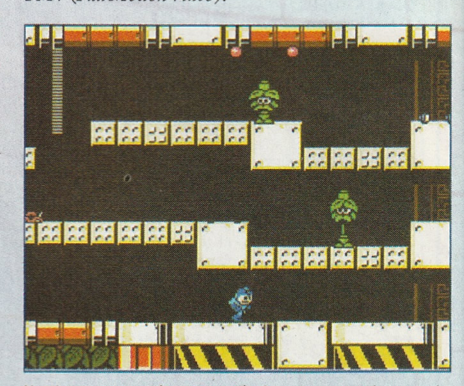


Son aproximadamente doce niveles de intensa acción, con decenas de nuevos enemigos que fueron creados directamente por Keiji Inafune (diseñador de personajes para **Mega Man** y **Onimusha**, entre otros), por lo que aseguramos una verdadera continuidad en visuales, sin mencionar que en cuanto inicies tu juego sentirás un *flashback* a los tiempos clásicos.



También la parte del sonido conserva la esencia original.

Ahora, con la aparición del formato WiiWare, Capcom continúa la leyenda del original **Mega Man** en su estilo bidimensional, regresando al aspecto y estilo que a todos los jugadores nos ha encantado; claro, las ediciones posteriores de **Mega Man** han sido en su mayoría buenas, pero realmente este regreso hará que revivamos la intensa acción y sencillez que tanto nos emocionaba en los años 80 y 90. Por supuesto, el concepto está inspirado en lo visto en el NES, tanto en cómo lo jugaremos como en la forma en que se despliegan los gráficos, conservando su tono clásico y retro, así que no pienses que verás gráficos de última generación, pues MM9 pretende ser un link a aquellos viejos tiempos donde no se necesitaban los FMV (*Full Motion Video*).



No pienses que será como un día de campo, pues los enemigos serán unos ferocaes adversarios.

Un nuevo reto se aproxima

La historia describe que en el año 200X, la ciencia avanzada ha creado robots industriales que coexisten con los humanos, pero el **Dr. Wily** ve en esta tecnología una forma para conquistar al mundo, creando su propia armada robótica para someter a la humanidad. Para evitarlo, el **Dr. Light** prepara a uno de sus mejores robots para que enfrente los maquiavélicos planes de **Wily**. En **Mega Man 9**, necesitarás resolver uno de los mayores problemas. **Wily** invadió las calles con cientos de robots, pero algunos son propiedad de **Light**, por lo que el maniático doctor le echa la culpa ante el público al creador de **Mega Man**... es tiempo de poner los reflectores al verdadero enemigo y sólo un robot podrá hacerlo. **Mega Man 9** ya está listo para que lo descargues de la tienda Wii, en el espacio de WiiWare y tiene un costo de 1,000 Wii Points.

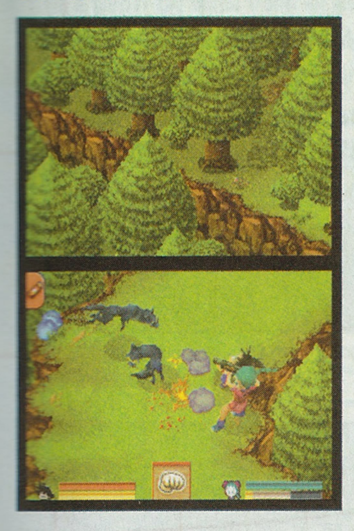
Dragon Ball Origins

Namco Bandai

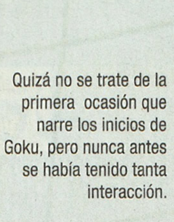


Conoce los orígenes de Goku

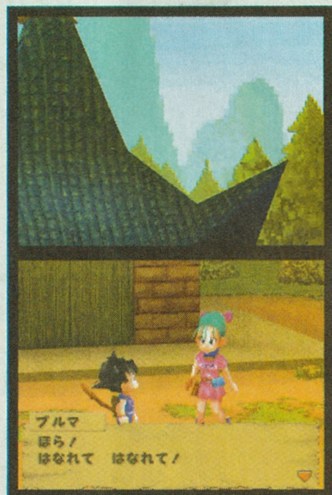
La fiebre de **Dragon Ball** parece estar aún lejos de llegar a su fin, pues los fans cada día van en aumento y, aunque ya no se producen nuevos capítulos de la serie animada, los videojuegos siguen saliendo de manera regular. De hecho, recientemente tuvimos algunos de aventuras y peleas (que son los que más han llamado la atención por concentrar la esencia de **Dragon Ball** en las épicas batallas) que describen partes avanzadas de la historia, sin embargo, en esta ocasión se retomarán las bases (aunque no es la primera vez), mostrando a **Goku** como niño en busca de las esferas del dragón.



Como puedes checar en las fotografías, el escenario es completamente panorámico.



Quizá no se trate de la primera ocasión que narre los inicios de Goku, pero nunca antes se había tenido tanta interacción.



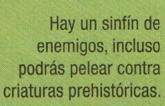
Game Republic es la compañía encargada de su desarrollo, mientras que Namco Bandai son quienes se responsabilizarán de distribuir el producto, lo que garantiza una continuidad en estilos de juego y sobre todo en calidad del producto, pues ya llevan rato con la licencia en sus manos. **Dragon Ball Origins** se basa en la serie animada y contará con opciones sumamente interesantes que sólo son posibles a través de la pantalla táctil del Nintendo DS. Por ejemplo, la acción se desarrollará en ambas pantallas, es decir, en la inferior controlarás la acción y será en donde se concentren los detalles, mientras que en la superior verás una extensión del panorama, aumentando tu rango de visión e incluso permitiendo que veas enemigos que no están tan próximos.

A buscar las esferas del dragón

El modo individual sigue la historia de **Goku** y **Bulma**, quienes viajarán a través del mundo, venciendo a diversos enemigos y obstáculos para cumplir su objetivo: encontrar las siete esferas del dragón. Tal como lo esperas, tomarás el control de **Goku** y debes proteger a **Bulma** de cualquier enemigo, utilizando tus habilidades especiales, como flotar usando el bastón de poder o generando un devastador Kamehameha; si a esto le agregas las habilidades de **Bulma** para inventar máquina y armas, el joven dueto tendrá las suficientes oportunidades para derrotar incluso a los rivales más temibles o resolver los problemas más complicados.



Si te pierdes en alguno de los poblados, checa el mapa y regresa al buen camino.



Hay un sinfín de enemigos, incluso podrás pelear contra criaturas prehistóricas.



Todo con el poder del tacto

Diseñado para aprovechar al máximo las cualidades del Nintendo DS, **Dragon Ball Origins** te permitirá controlar absolutamente todos los movimientos con el *Stylus*, dibujando líneas o figuras para dirigir al personaje y manejar la acción al presionar en la pantalla táctil. Por ejemplo, un doble clic en **Goku** seguido por uno en las letras Ka-me-ha-me-ha, generarán ese clásico movimiento que tanto hemos visto en la serie de televisión. Al utilizar a **Goku**, tendrás la oportunidad de perfeccionar tus habilidades, al ganar experiencia derrotando a feroces enemigos; su bastón de poder no sólo les ayudará en la batalla, sino también en el momento de resolver acertijos en distintas partes del juego. Además, como un reto adicional, colecciona las diversas figuras virtuales que estarán escondidas en el mundo del juego; estos artículos te servirán para intercambiarlos con tus amigos a través de la conexión inalámbrica (local) del DS y así conseguir la colección completa.



La pantalla inferior será en donde se lleven a cabo las acciones en general.

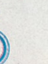
Visualmente no esperes una caricatura o gráficos en *Cel Shaded*, aquí encontrarás personajes y escenarios animados en tres dimensiones y "rendereados" lo bastante bien para adentrarte en el universo de **Dragon Ball**. Los cuadros de animación permiten movimientos fluidos y naturales, claro, en ocasiones se podrá ver un poco cuadrado, pero en general las texturas son suaves y cuentan con una gama de color que enriquece la vista del juego. En cuanto al sonido, éste cuenta con música digital para acompañar tu aventura. En la versión japonesa la canción de introducción es el tema original de la serie; esperemos que esto mismo ocurra en la americana.





BATMAN
THE VIDEOGAME

Se nota que la gente de Travelēr´s Tale ya sintió cariño por recrear a las franquicias populares con su toque de humor y diseño de LEGO; el éxito que lograron con la saga de Star Wars y posteriormente Indiana Jones, les abrió las puertas para generar otra aventura con Batman. Con esto, el murciélago se adentrará en una misión al lado del Joven Maravilla para enfrentar a los enemigos y psicópatas de Ciudad Gótica.

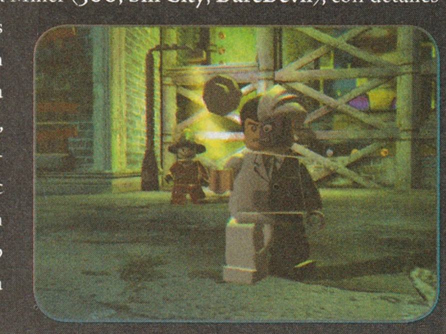
GRÁFICOS 
SONIDO  
GAMEPLAY  
HISTORIA  
DIFICULTAD 
RANKING  
8.0

EL CABALLERO DE LA NOCHE SE VUELVE LEGO

En **LEGO Batman: The Videogame**, experimentarás la acción diaria de una ciudad sombría en la que un justiciero encapuchado recorrerá los rincones más siniestros para capturar a los residentes del asilo para criminales Arkham, a donde van todos los criminales desquiciados para su reahabilitación (si es que se puede). Tal como ocurrió en las entregas pasadas, podrás explorar extensos mapas con cualidades interactivas que simularán un mundo de fantasía de LEGO, pero no creas que únicamente podrás tomar parte del brazo justiciero, pues si así lo prefieres, también serás capaz de asumir el rol de aquellos villanos que tanto te agradan, para conocer su lado de la historia.

¡Santos LEGOS, Batman!

Como porǒrás darte cuenta, el juego no se basa para nada en las películas de Christopher Nolan, pues su perspectiva del **Hombre Murciélago** se encamina más a lo que ya viéramos con el cómic **The Dark Knight Returns** de Frank Miller (**300**, **Sin City**, **DareDevil**), con detalles aún más oscuros y argumento serio (además de que los hechos vistos en este juego son posteriores -cronológicamente hablando- a lo que ocurre durante los recientes filmes), mientras que la fantasía de LEGO va encaminada hacia el concepto tradicional del cómic y utilizando humor inteligente y de situación que seguramente te sacará varias risas (como en su momento lo hiciera Adam West en la serie de los años 60).



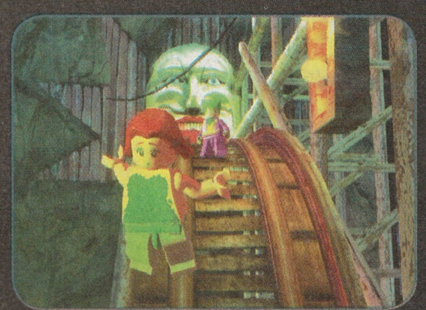
Compañía: **Warner Bros. Interactive**
Desarrollador: **Traveler's Tale**
Categoría: **Acción**

1 - 2



La historia inicia con la primicia básica afamado *dúo dinámico* combatiendo el crimen en Ciudad Gótica; algunos pandilleros de bajo perfil que no se comparan con las grandes mafias que ahora se encuentran encerradas, pero... de pronto, una fuga masiva del asilo pone a temblar a la ciudad, pues esos terribles enemigos públicos lograron escapar para sembrar nuevamente el caos y terror. Para causar más estragos, los LEGOS villanos se dividirán en tres equipos, cada uno comandado por un villano clave.





¿Sabías que...?

* Hasta el momento, múltiples actores han dado vida de alguna forma al famoso **Joker**, pero los más importantes o reconocidos son: **César Romero** (en la serie con **Adam West**), **Mark Hamill** (prestando su voz en la serie animada), **Jack Nicholson** (**Batman** de **Tim Burton**) y **Heath Ledger** (en la reciente producción **The Dark Knight**).

* El Hombre Murciélago no sólo combate el crimen en Ciudad Gótica, sino también se ha tomado su tiempo para ayudar a otros investigadores como **Shaggy** y **Scooby Doo**, e incluso pudimos verlo junto al **Avispón Verde** y **Kato**.

* **Batman** es un personaje de ficción creado por **Bob Kane**; su primera aparición fue en **Detective Comics #27**, en el año 1939. Desde entonces se volvió uno de los favoritos de los lectores y ahora es de las franquicias más rentables.

* En YouTube podrás encontrar un video amateur llamado **Batman Dead End**, en donde el encapuchado no sólo pelea contra su acérrimo rival, **Joker**, sino que también se enfrenta al temerario **Depredador**, como referencia al cómic **Batman VS Predator**.

* A diferencia de lo que se podría pensar, el *batimóvil* no fue el primer vehículo que utilizó **Batman**, pues primero se paseó en su *batiplano* y tiempo después decidió probar suerte al conducir un vehículo terrestre por la ciudad.

En total, serán 30 niveles de juego que debes recorrer para disfrutar al máximo de esta aventura, pero estarán divididos en porcentajes iguales con respecto a las historias de héroes o villanos, por ejemplo, durante quince capítulos te pondrás la capa y disfraz de murciélago para combatir al crimen y ayudar al comisionado **Gordon**, mientras que en los restantes, tomarás prisionera a la ciudad con alguno de los temibles criminales. No obstante, también existen escenas secretas, como la mansión **Wayne** o algunos otros con referencia a villanos.

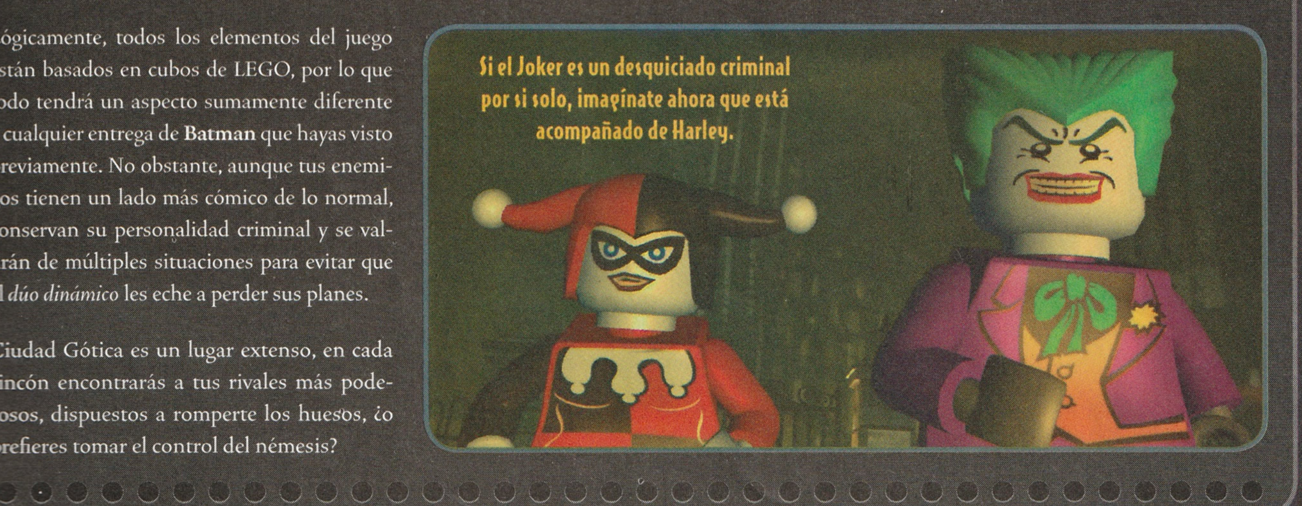


Batiaccesorios a tu disposición

Hemos crecido y conocido diferentes etapas de **Batman**, pero siempre hay algo en común; por muy serio que lo quieran hacer, están los accesorios y vehículos con los que este par de héroes vuelven locos a los criminales; es por ello que el juego también los incluye, por ejemplo, si necesitas recorrer las calles, tendrás el *batimóvil*, por agua la *batilancha*, y por aire el *baticóptero*, y claro, no olvides los shurikens y otros gadgets que los justicieros tendrán a su disposición; pero si quieres actualizar tu *stock*, no olvides visitar la *baticueva*, allí podrás comprar distintos objetos y ver todo lo que hayas activado previamente para que lo utilices en tu aventura.

Lógicamente, todos los elementos del juego están basados en cubos de LEGO, por lo que todo tendrá un aspecto sumamente diferente a cualquier entrega de **Batman** que hayas visto previamente. No obstante, aunque tus enemigos tienen un lado más cómico de lo normal, conservan su personalidad criminal y se valdrán de múltiples situaciones para evitar que el *dúo dinámico* les eche a perder sus planes.

Ciudad Gótica es un lugar extenso, en cada rincón encontrarás a tus rivales más poderosos, dispuestos a romperte los huesos, ¿o prefieres tomar el control del némesis?



Si el Joker es un desquiciado criminal por si solo, imagínate ahora que está acompañado de Harley.

Los villanos más icónicos se fugan de Arkham



En ninguna película se han visto tantos maleantes juntos para hacerle la vida de cuadritos al murciélago; sólo en los cómics hemos visto cómo se fugan y el resultado no siempre es bueno para la columna de Batman; pero en esta ocasión, Traveler´s Tale se luce con un gran cast de villanos como **The Joker** y **Harley Quinn**, **Harvey "Two Faces"**, **Mad Hatter**, **Killer Croc**, **Mr. Freeze**, **Killer Moth**, **Bane**, **Catwoman** y, por supuesto, la bella y letal **Poison Ivy**. Cada uno de ellos cuenta con un poder de ataque personalizado, por ejemplo, **Harley Quinn** podrá saltar bastante alto o **The Joker** tendrá un juguetito tecnológico para darte fuertes descargas, similar a la pistola congelante de **Mr. Freeze**.

En la esquina contraria, con pocos participantes, pero no por ello menos importante, tenemos a los héroes: **Batman/Bruce Wayne**, **Alfred Pennyworth**, **Robin**, **Batgirl** y **Nightwing**. Lo importante es que las habilidades de estos personajes serán enormes, pues dependiendo de los trajes que vistan serán los poderes o funciones que realicen en combate. Lógicamente los lugares que visitarás serán sitios conocidos de la ciudad, así como los rincones en donde se ocultan los fugitivos. Los LEGO podrán ser cuadrados en la realidad, pero cuando entran a un mundo de ficción y dan vida a toda una ciudad y sus habitantes, se vuelve toda una odisea animada que saca partido del potencial gráfico del Wii (aunque también existe una versión para el Nintendo DS que es igual de buena).

La leyenda del murciélago en los videojuegos

A pesar de la gran popularidad de los cómics, personajes como **Batman** tuvieron que esperar a que la industria madurara sólo un poco para poder ofrecer un videojuego que mostrara la acción que leíamos y veíamos en las páginas. Checa estos tres títulos que ya son parte del museo de Ciudad Gótica.

Batman (1986)

El primer videojuego de **Batman** apareció hace más de 22 años y fue desarrollado por la compañía Ocean Software (quienes posteriormente produjeron títulos como **Rambo**, **Robocop** e incluso **Los Simpson**) para diferentes plataformas, incluyendo el MSX, pero aún no para Nintendo. El argumento te llevaba por una búsqueda por rescatar a **Robin**, combatiendo contra numerosos enemigos en una perspectiva isométrica. Realmente no es de lo mejor que hayamos visto, los gráficos lucían bastante simples y evidentemente no fue tan popular como se pensaría, de hecho, si llegas a tener esta versión, considérala como un artículo de colección.

Batman (1989)

Años más tarde, ya que la tecnología había avanzado y Tim Burton había tomado posición en la silla de director para la película del encapuchado estelarizada por **Michael Keaton** y **Jack Nicholson**, fue Sunsoft quien lo desarrolló para Nintendo y que llegó sin inconvenientes al NES aun con sus 8 bits. Evidentemente se trató de una adaptación del filme, por lo que podremos apreciar escenas similares a las de la película, así como combates en contra de **The Joker** y batalla épica en el campanario. Gráficamente ya se notaba un cambio, pues de primera instancia los colores y texturas se aprecian con mayor nitidez, además de que la banda sonora nos hacía adentrarnos más en las misiones.

Batman: The Animated Series (1993)

Otros juegos para el NES y SNES tuvieron el mismo éxito, de hecho en la secuela, **The Return of the Joker** ya notábamos a un héroe que utilizaba diversos accesorios para cumplir sus objetivos. Pero tiempo después, un título para Game Boy monocromático realmente captó nuestra atención, se trataba del basado en la serie animada. De entrada contaba con la introducción y música de la caricatura y las escenas de acción, así como el detalle visual y auditivo eran superiores para lo que podría pensarse de dicho portátil. Esta versión también incluía un vasto grupo de villanos, además de contar con personajes que no participaban directamente en las misiones, pero sí hacían cameos o apariciones especiales.

Los expertos comentan...



MASTER

La serie de juegos de LEGO da un gran paso al desarrollar este título, no sólo por la licencia que representa El Caballero de la Noche, sino porque incluso si se le compara con las anteriores ediciones de **Star Wars** o **Indiana Jones**, se nota de inmediato una evolución en cuanto a la forma en que se recrean la acción y el argumento, además de que el hecho de poder jugar con un amigo le da un gran valor, dejándolo como referencia en los siguientes juegos de este concepto.



CROW

Aquí tendrás la oportunidad de vivir las hazañas del defensor de Ciudad Gótica y pelear contra criminales que tienen la ciudad hecha un caos. Uno de los detalles más apreciables es el poder controlar a los villanos, siendo partícipe de su historia y conocerás qué se siente ir en contra de la ideología del murciélago. En gráficos y *gameplay*, no varía con respecto a los anteriores, ha cambiado el cast y las situaciones o historias, pero manteniendo el mismo motor gráfico.

PANTEÓN

Así es colegas fans de Lego; es un gran placer tener otro título basado en los geniales bloques de construcción más populares que hay. **Lego Batman** no sólo le da un toque chusco al concepto de el Caballero de la Noche, sino que también te ofrece una excelente forma de jugar que dejará satisfecho a todo tipo de jugadores, con excepción de los que sólo juegan los títulos de "corretearse y disparar en primera persona". Dale una oportunidad y verás a qué me refiero.



Rápidamente, el Wii se coloca como una de las mejores plataformas de juego para vivir la intensidad de títulos nuevos y, por supuesto, los clásicos a través de la Consola Virtual. Checa los siguientes títulos:

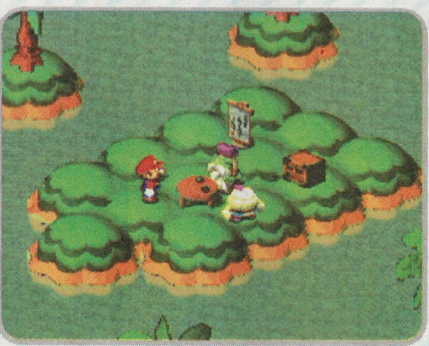
Super Mario RPG: The Legend of the Seven Stars

Super Nintendo (1996)
En CV desde: 01/09/08
Wii Points: 800

LA PRIMERA AVENTURA RPG DE MARIO

Durante los años noventa, Nintendo vivía una de sus mejores épocas con el lanzamiento del Super Nintendo, iniciando **con Super Mario World** que cambiaba la forma de ver un juego de **Mario**, además de introducir a un nuevo personaje (**Yoshi**) quien sería recurrente para próximas entregas y llegaría hasta el protagonismo. En sus últimos títulos, Shigeru Miyamoto siempre había puesto a **Mario** en el plano de aventuras en *side scrolling*, pues era una forma clásica de vivir las hazañas de ambos plomeros, pero en 1996, cuando la consola ya estaba en sus últimos respiros y se esperaba el aterrizaje total del Nintendo 64, la empresa japonesa dio un giro para presentar **Super Mario RPG: The Legend of the Seven Stars**, que rompería el tradicional concepto para dar pie a una plataforma RPG que se convertiría en uno de los juegos más prominentes del Mushroom Kingdom.





EL NUEVO ENEMIGO DEL REINO

La historia cobra vida en el Mushroom Kingdom y presenta a múltiples personajes bien conocidos de este universo, así como otros nuevos que darán paso a curiosas y entretenidas circunstancias durante la misión; sin embargo, el inicio no es tan diferente a lo que estamos acostumbrados... nuevamente **Mario** se adentra en el castillo de **Bowser** para enfrentar al rey **Koopa** y rescatar a la **Princesa Toadstool**, pero en medio de la batalla aparece un nuevo enemigo de nombre **Smithy**, por lo que los eternos rivales unirán fuerzas por primera vez para vencer al intruso.





En su travesía por derrotar a **Smithy**, ellos deberán recorrer diversos territorios (bosques tropicales, aldeas de topos y cascadas, entre otros), así como sobrepasar grandes obstáculos al participar en un estilo de juego RPG, con características clave del género, como la investigación o completar numerosos objetivos, derrotar a los enemigos que encuentres a tu paso y enfrentarte a poderosos jefes de escena usando magias, golpes físicos o ítems.

El modo de batalla se desarrolla en una pantalla diferente y podrás seleccionar tu ataque o defenderte, pero si tienes el "timing" adecuado, tus impactos podrían duplicar su potencial e inclusive podrías reducir el daño recibido.



AUMENTA TU PODER

Con cada batalla, tus personajes ganarán puntos de experiencia y luego de un tiempo podrás incrementar una de tus tres habilidades (la que te convenga más) para crear una estrategia adecuada a tus necesidades. Lógicamente, en cada población que visites encontrarás a ciertas personas que te darán información valiosa para tus objetivos, así como otros que tendrán intereses afines a los tuyos y se unirán a tu cruzada por vencer a la nueva amenaza y su horda de secuaces. El juego tiene tintes de aventura pero se concentra en el estilo RPG para ofrecerte una historia mágica y sin igual, que Nintendo pone ante nuestros ojos. Además, tendrás la garantía de la experiencia de Square, quienes se han encargado de franquicias importantes como **Final Fantasy** y **Chrono Trigger**, asegurando un magnífico *gameplay* y desarrollo de personajes o situaciones. Del desenlace de tu misión dependerá la estabilidad del reino, así que debes reunir las siete estrellas que se han fragmentado por diversos lugares y resolver múltiples acertijos.



Si notas bien en la foto, puedes agacharte para reducir el poder de ataque de tus enemigos. Hacerlo es muy sencillo, simplemente presiona un botón en el momento justo cuando tu rival libere su impacto, así se activará tu guardia adicional.

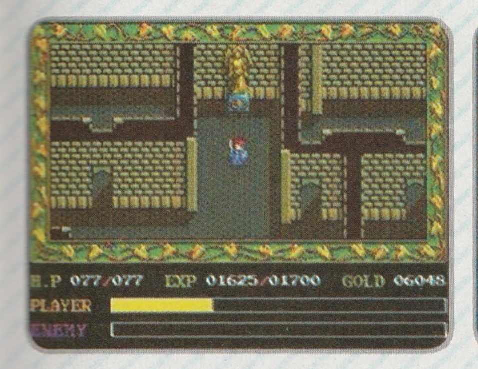
Ys Book I & II

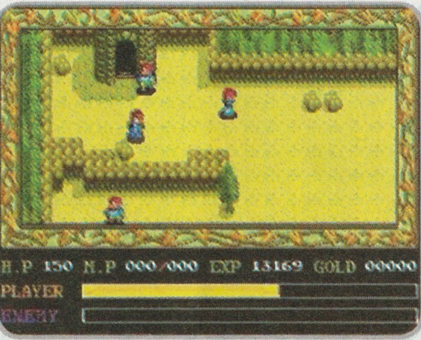
TurboGrafx 16 (1990)
En CV desde: 25/08/08
Wii Points: 800

UN CLÁSICO RPG DEL TURBOGRAFX ATERRIZA EN LA CONSOLA VIRTUAL

Lo bueno de la Consola Virtual es que te permite disfrutar de juegos que no sólo no pertenecen a tu generación, sino que incluso son parte de la referencia para las aventuras de hoy en día. Claro ejemplo es **Ys Book I & II**, título que originalmente apareciera en 1987 y que por su popularidad fue trasladado a múltiples consolas, entre ellas el NES y SNES; pero de la que te platicaremos en esta ocasión es la TurboGrafx 16, que, siendo honestos, lucía muy bien para aquel entonces y era apoyada de imágenes como si se tratara de una animación, lo que hacía destacar mucho más la aventura.

Ys Book I & II nos describe la primera aventura de **Adol Christin**, un joven y pelirrojo espadachín que se adentrará en una misión para liberar los secretos de un mundo antiguo. Tú tomarás el papel de **Adol**, involucrándote en la búsqueda de la isla Esteria y reuniendo pistas para revelar el misterio de Ys.

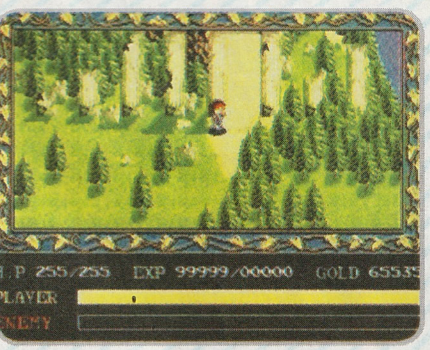




ENFRENTA A TUS ENEMIGOS

El estilo de juego no se separa mucho de los tradicionales RPG, aunque a diferencia de otros como **Final Fantasy**, aquí los combates no son llevados a una pantalla alterna, sino que se desarrollan inmediatamente, como lo vimos anteriormente con **The Legend of Zelda** o **Willow**, es decir, no serán batallas por turnos sino de contacto directo en donde no necesariamente debes presionar un botón, pues el combate se decide mediante la fuerza y debilidades de tu personaje, así como del ángulo desde donde te aproximes al rival. Deberás enfrentar a criatuaras de toda clase que te acecharán en las cavernas y torres utilizando golpes físicos o ataques mágicos (cada enemigo responderá diferente dependiendo de qué acción elijas para enfrentarlo), lógicamente, deberás ver por dónde pisas, pues cada lugar podría contener trampas y acertijos que necesitas descifrar.





Por el precio de una sola descarga, consigues los dos primeros títulos de la serie de Ys que originalmente los podías encontrar en formato de CD para la TurboGrafx 16. Una de las ventajas es que conserva la banda sonora tal y como en el original, pues es una de las piezas clave del juego que agrega la ambientación necesaria para que disfrutes de tu recorrido; la calidad musical no es como ahora, que ya se comprime de forma impresionante, pero aun así los ritmos se hacen notar (más si eres amante del estilo clásico). Además, el juego cuenta con actuación de voces, por lo que escucharás ciertos diálogos perfectamente hablados, dando un toque de realismo y fluidez a la historia, sin mencionar los efectos especiales que denotan cómo ha evolucionado la industria de los videojuegos con el paso del tiempo.

EN CONCLUSIÓN

Como muchas series japonesas, ésta no había tenido una adaptación a nuestro lenguaje y vaya que nos estábamos perdiendo de una historia de calidad que quizá no quede dentro del top 10 de juegos RPG de todos los tiempos, pero sí dentro de los de aquella época (poco más de 20 años atrás), más por el factor icónico que representa, pues es considerado un clásico.

Como mencionamos antes, podrás disfrutar dos historias, en la primera tu misión será conseguir los libros de Ys, para luego en la secuela ser llevado hacia la isla flotante de Ys.

La serie no es tan conocida como una de las sagas de Square-Enix, sin embargo, ya se han publicado numerosas aventuras que relatan las aventuras de este mundo de fantasía. De hecho, es una buena recomendación y oportunidad de que pruebes un juego con estilo diferente y una buena compra pues se incluyen las dos primeras historias al mismo precio. La tercera entrega (**Ys III: Wanderers from Ys**) también llegó para Nintendo, en ese entonces en el SNES y Famicom. La cuarta (**Ys IV: Mask of the Sun**) nada más llegó al Super Famicom.

Pasó el tiempo y aún la consola de 16 bits de Nintendo tuvo una quinta entrega por ofrecernos en 1995, pero nuevamente sólo nuestros cuates del país del Sol Naciente pudieron disfrutar de lo buena que resultaba la historia. Posterior a ello, se dejaron de publicar las secuelas para las consolas de Nintendo, o por lo menos las dos siguientes, pues ya hace un par de años, se tuvo un regreso con una historia planeada para el NDS que daba un nuevo respiro a la franquicia, pero no causó mucho ruido.



En definitiva, Ys Book I & II se trata de un juego clásico que se aleja mucho de las tecnologías de hoy, pero conserva lo fundamental en *gameplay* e historia para que te pases buenos días entretenido. El diseño de personajes tiene una estructura sólida y cada uno desarrolla un rol particular que enriquece tu misión. Como es de imaginarse, el juego te llevará por cientos de lugarers, donde la información será lo fundamental para encontrar, así que prepárate para unos buenos días de exploración, porque aquí las cosas no se darán tan fácil, tendrás que usar tu ingenio si quieres llegar al final. Por último, la música, a pesar de que se trata de un juego de hace muchos años, sigue siendo interesante, pues sus compositores imprimen un sentimiento a cada instante que ameniza tu progreso. Gráficamente, repetimos, no esperes mucho, pero es una pieza digna para tu museo de videojuegos.

Ahora que ya conoces un poco sobre los inicios de este título, te recomendamos que le eches un ojo a la versión de Nintendo DS, quizá se salga un poco del concepto original, pero es igual de buena.

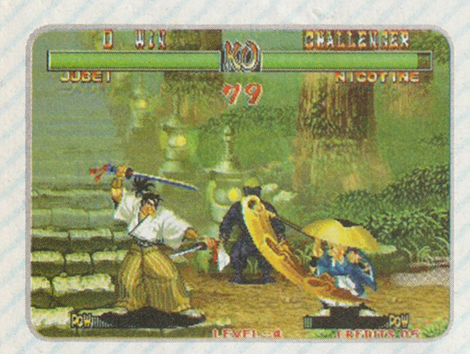
Samurai Shodown II

NEOGEO (1994)
En CV desde: 25/08/08
Wii Points: 900

UNA SECUELA CON MUCHOS DUELOS MÁS POR ENFRENTAR

Cada semana salen nuevos juegos para la Consola Virtual, unos son bastante malos, otros regulares y varios que son una compra obligada pues amplían las cualidades de tu Wii, como ocurre en esta ocasión con **Samurai Shodown II**, una de las franquicias más destacadas en la década de los años 90 por parte de SNK y que tuviera su adaptación al Super Nintendo; pero lógicamente tuvo sus limitantes y ahora, con esta descarga, podremos disfrutar de la versión original en todo su esplendor.

Originalmente, **Samurai Shodown II** fue lanzado en 1994 para NEOGEO y se trata de un título de peleas en donde se narra la historia de 15 diferentes samuaráis y su lucha personal. Para esta edición se conserva el Rage System que se conociera en la primera entrega, sin embargo, ya cuenta con mejoras que lo hacen más productivo, pues ahora no sólo el poder de ataque se incrementa cuando la barra está llena, sino que también tendrás la oportunidad de utilizar una técnica especial que puede romper el arma de tu oponente y forzarlo a pelear desarmado.





MÚLTIPLES TÉCNICAS DE COMBATE

Además de los movimientos a través de secuencias de botones y pad, se han incrementado las características con técnicas como el dar un paso hacia atrás para esquivar un ataque, correr hacia el frente para una rápida ofensiva o agacharse y rodar para que generes más y más estrategias en la batalla. Como detalle interesante para este juego, uno de los nuevos personajes (Cham Cham) cuenta con el talento de voz de Reiko Chiba, una ídolo en la comunidad del videojuego. Pero si lo que te interesa es saber cómo se juega, es decir, las diferentes modalidades de control que incluyeron, te comentamos que podrás utilizar tres opciones: Wii Remote, Control Clásico o el tradicional de GameCube.





Cada uno de los personajes cuenta con técnicas distintas, así como la preferencia por ciertas armas o movimientos adicionales, mismos que son fáciles de activar y no necesitan combinaciones de acciones complicadas; es más, se trata de un sistema de movimientos como en **Mortal Kombat, The King of Fighters** o **Street Fighter.** Los nuevos personajes son: **Cham Cham, Kuroko, Neinhalt Sieger, Rashojin Mizuki** y **Nicotine Caffeine,** este último es maestro tanto de **Haohmaru** como de **Genjuro.**

AMPLÍA TU HORIZONTE DE SAMURÁI

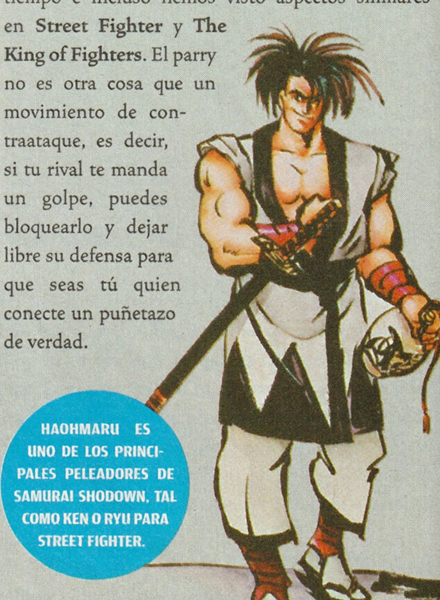
Samurai Shodown II se ha considerado uno de los juegos de pelea de culto y no es para menos, pues su *gameplay* amigable y la variedad de acciones lo convierten en un título perfecto para competir entre cuates o en el modo de historia individual, como lo prefieras. Un aspecto que nos agrada es que hay escenarios nuevos y otros extraídos de la primera edición, y claro, cuentan con cambios significativos y cualidades de animación que les dan movimiento para evitar que se sientan planos. Aparte de este lanzamiento para la Consola Virtual, la gente de SNK planea tener listo el título para Wii **Samurai Shodown Anthology** a finales de año. Así que ve juntando tus billetes porque es una oportunidad incomparable.

Los títulos a incluir en la adaptación para el Wii, serán: **Samurai Shodown, Samurai Shodown II, Samurai Shodown III, Samurai Shodown IV, Samurai Shodown V** y **Samurai Shodown VI.** Así tendrás toda la acción no sólo en la Consola Virutal, sino también en un mismo disco de juego, tal como ocurrió este octubre con la saga de **The King of Fighters.**



Samurai Shodown II quizá no fue un éxito cuando se convirtió a vairas plataformas en formato casero, pero durante su paso por las Arcadias, tuvo gran aceptación por parte de los jugadores, quienes vieron en este combate samurái, una opción sumamente atractiva para retar con los amigos. En lo particular, nosotros siempre quisimos ver más de esta serie para las consolas de Nintendo, pero lamentablemente no estaban dentro de los planes de SNK, es por ello que nos agrada mucho la idea de contar con un sistema tan productivo como la Consola Virutal, que nos dará la oportunidad de jugar títulos que antes no pudimos.

Como detalle extra, este título, además de mostrar una variedad interesante en sus movimientos y acciones de combate, como rodar o agacharse, también incluyó por primera vez el sistema de bloqueo (parry) que se ha vuelto famoso durante el paso del tiempo e incluso hemos visto aspectos similares en **Street Fighter** y **The King of Fighters.** El parry no es otra cosa que un movimiento de contraataque, es decir, si tu rival te manda un golpe, puedes bloquearlo y dejar libre su defensa para que seas tú quien conecte un puñetazo de verdad.



HAOHMARU ES UNO DE LOS PRINCIPALES PELEADORES DE SAMURAI SHODOWN, TAL COMO KEN O RYU PARA STREET FIGHTER.

kualke www.kualke.com

Sorprendete en nuestro portal WAP, envía KUALKE al 927 — $0.85 IVA inc. Aplican tarifas de transporte GSM.



Controla a tus soldados y combina sus habilidades para acabar las misiones...

Envía JUEGO58 HEROES al 33133 ($15)

*Requiere 2 mensajes

ISLAND QUEST — $23 IVA inc. — Requiere 2 mensajes

Comienza la búsqueda del tesoro escondido. Enfréntate a las amenazas de la jungla perdida llena de trampas.

Envía JUEGO58 ISLA al 55155

STREET BASKET CHALLENGE — $15 IVA inc. — *Requiere 2 mensajes

Envía JUEGO58 BASQUET al 33133

TEMAS 33133

Envía un SMS al 33133 con el texto TEMA58 (espacio) y la REFERENCIA del TEMA que deseas. Ejemplo: TEMA58 COCHE — $15* IVA inc. *Requiere 2 mensajes





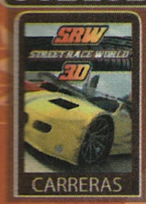


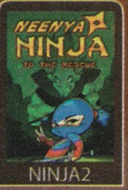



COCHE · DRAGONTE · HMETAL · PUNK · TIGRE · BASKET · TUNTE

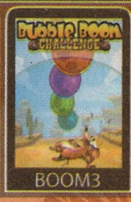
JUEGOS 55155

Envía un mensaje al 55155 con el texto JUEGO58 (espacio) y la REFERENCIA del JUEGO que deseas. Ejemplo: JUEGO58 CARRERAS — *Requiere 2 mensajes — $23* IVA inc.

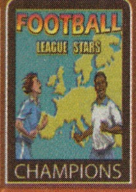








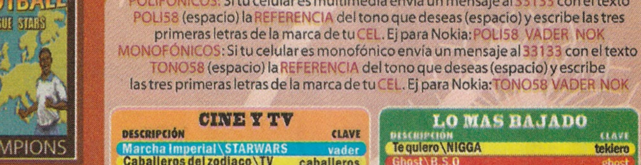




CARRERAS · NINJA2 · ALEXA2 · BOOM3 · TERROR · CHAMPIONS

RINGTONES 33133

$15* IVA inc.



POLIFÓNICOS: Si tu celular es multimedia envía un mensaje al 33133 con el texto POLI58 (espacio) la REFERENCIA del tono que deseas (espacio) y escribe las tres primeras letras de la marca de tu CEL. Ej para Nokia: POLI58 VADER NOK

MONOFÓNICOS: Si tu celular es monofónico envía un mensaje al 33133 con el texto TONO58 (espacio) la REFERENCIA del tono que deseas (espacio) y escribe las tres primeras letras de la marca de tu CEL. Ej para Nokia: TONO58 VADER NOK

CINE Y TV

DESCRIPCIÓN	CLAVE
Marcha Imperial\STARWARS	vader
Caballeros del zodiaco\TV	caballeros
Los simpsons\TV	simpsons
Pokemón\TV	pokemon
El exorcista\CINE	exorcista
Expedientes X\TV	xfiles
Harry Potter\CINE	harry
Mazinger Z\TV	mazinger
Misión imposible\CINE	mision
Southpark\TV	southpark
Heidi\TV	heidi
El chapulín colorado\TV	chapulin
Los picapiedra\TV	flinstones
Superman\CINE	superman
Looney Tunes\TV	looney
Laboratorio de Dexter\TV	dexter
La familia Adams\TV	adams
Shrek\CINE	shrek
Indiana Jones\CINE	indiana
Scooby Doo\TV	scooby
James Bond 007\CINE	bond
Johnny Bravo\TV	johnny
El pájaro loco\TV	pajaro
Popeye\TV	popeye
Spiderman\CINE	spiderman

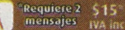
LO MAS BAJADO

DESCRIPCIÓN	CLAVE
Te quiero\NIGGA	tekiero
Ghost\B.S.O	ghost
Don´t stop the music\RIHANNA	dstop
Azucar amargo\FEY	azucar
Todos me miran\GLORIA TREVI	memiran
Sobre mis pies\LA ARROLLADORA	sobre
Inalcanzable\RBD	inalca
All you need is love\THE BEATTLES	need
Alguien soy yo\ENRIQUE IGLESIAS	soyo
¿Qué hago yo?\HA-ASH	que
Bella\MIJARES	bellamijares
Desde que llegaste\REYLI	desdeque
Me enamora\JUANES	ena
Muévelo\CRUZ MITZY LOS SUPER R.	mueve
Pancita\COSTEL Y LAGRIMITA	pancita
Cuando un hombre ama...\B.S.O	ama
El avión de las 3\AK7	las3
Todo cambió\CAMILA	tcambio
Umbrella\RIHANNA	umbre
Cachibombo\EDUARDO ANTONIO	cachibombo
Me muero\LA QUINTA ESTACIÓN	muero
Procuro olvidarte\K-PAZ DE LA S.	procuro
Te quiero así\VALENTÍN ELIZALDE	quieroa
Recostada en la cama\EL CHAPO	recostada
Bésame sin miedo\RBD	sinm



JUEGOS 33133

Envía un mensaje al 33133 con el texto JUEGO58 (espacio) y la REFERENCIA del JUEGO que deseas. Ejemplo: JUEGO58 SELVA — *Requiere 2 mensajes — $15* IVA inc.



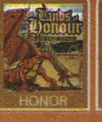














SELVA · SOPAS · TIRO · CEREBRO · EVIL · SILVER · HONOR · SNIPER



FOTOS 33133

Envía un SMS al 33133 con el texto FOTO58 (espacio) la CLAVE (espacio) y las 3 primeras letras de la marca de tu CELULAR. Ej para Nokia: FOTO58 UFO37 NOK — $15* IVA inc.

UFO37 · UFO31 · UFO35 · UFO19 · UFO07 · MANGA8 · MANGA10 · MANGA1 · FURGO01
















EMO · EMO5 · EMO15 · EMO19 · EMO3 · EMO9 · ROCK18 · ROCK21 · ROCK17

SONIDOS REALES 33133

$15* IVA inc.



Envía un mensaje al 33133 con el texto CLIP58 (espacio) la CLAVE del sonido (espacio) y las 3 primeras letras de la marca de tu cel. Ejemplo para Nokia: CLIP58 AMIEDO NOK

descripción	clave
Ardilla Miedo	amiedo
Barni miedo	bmiedo
Galleta calaverita	jengibre1
Muchedumbre miedo	muchemiedo
El teléfono que suena me enloqueceee!	chente
Noo mis botones de gomita nooo!!!	jengibre
Aló nena, soy yo, tu sabes que soy real	argentino
Pero me vas a contestaaar...	kpaz
Anadale chiquita ¡contéstameee!...	reggaeton
El celular suena horrible, horribleee	lonje
Contesta mi precioso...	golumm
Aijooo, Aijooo ¡¡¡nos vamos a ...	enanos

descripción	clave
Amigo, tienes un mensaje en cetaceo...	dori1
El teléfono está sonando, contestaaa!	dori2
Amigo ballena, contesta amiguito!!!	dori3
Nena contesta! Soy tu amigui del alma	fresa1
Toma tus herramientas y arregla tu vida...	fresa3
Daddy contesta, habla tu princess...	fresa4
Esta fiesta es buenisima ¡¡¡lánzate!!!	fresa5
Baby TQ, me encantó tu romantic style!	fresa6
Aaayyy mis hijooosss!	llorona
Risa de ardillitas	ardilla
Mujer gritando de terror!	terror
Lamentos de ultratumba.	terror1



¡Atrévete a entrar!

Envía CHAT58 al 77177

¡Conoce chicas y chicos de todo México!

Costo por SMS $6 IVA inc.

¡Chatea desde tu celular!

Envía AMIGOS58 al 77177

y pásatela en grande divirtiéndote al máximo.

Costo por SMS $6 IVA inc.

ANIMACIONES 33133

$15* IVA inc.

Envía un SMS al 33133 con el texto ANIMA58 (espacio) la CLAVE (espacio) y las 3primeras letras de la marca de tu CELULAR. Ej para Nokia: ANIMA58 VUELTA NOK

VUELTA · MIRADA6 · MATRIX · FUNY14 · SPIDEI







KAWA4 · ANZUELO · HADA1 · CAT2 · MANGA2

FOTONOMBRES 33133

$15* IVA inc.

Envía un SMS al 33133 con el texto NOMBRECOLOR58 (espacio) tu nombre junto a la CLAVE (espacio) y las 3 primeras letras de la marca de tu CELULAR. Ej para Nokia: NOMBRECOLOR58 JAMES665 NOK





665 · 639 · 505 · 59 · 716



501 · 692 · 649 · 770 · 769

ANIMANOMBRES 33133

$15* IVA inc.



Envía un SMS al 33133 con el texto TARJETA58 (espacio) la CLAVE (espacio) las 3primeras letras de la marca de tu CEL. (espacio) y tu nombre. Ej para Nokia: TARJETA58 691 NOK DAVID

691 · 624 · 632 · 633 · 642



643 · 702 · 700 · 656 · 641

Sólo usuarios Telcel. Ref. de marcas Motorola-MOT, Nokia-NOK, Panasonic-PAN, Sagem-SAG, Samsung-SAM, Sony Ericsson-SON, Pantech-PAN, Alcatel-ALC, BenQ-BEN, Siemens-SIE, LG-LG. Costo por mensaje al 7713 $30.00 IVA inc, al 77177 $6.00 IVA inc, al 33133 $15 IVA inc, al 55155 $23.00 IVA inc, al 69169 $15 IVA inc y al 7717 $46 IVA inc. Zonas fronterizas aplica el 10% de IVA. Aplican tarifas vigentes de Transporte GSM. Telcel no se hace responsable de este servicio, contenido ni de la publicidad. LaNetro no será responsable de cualquier fallo o error en los servicios que no serán imputables a la misma, así como de los daños causados por la incorrecta o inadecuada usuarios realicen de los servicios. La información realizada por el usuario será utilizada de forma confidencial, no difundiéndola a terceros a la transacción y/o al grupo LaNetro Mobile México S.A. de C.V. Distribuidor de contenido autorizado por Telcel. Usted reconoce y acepta que llevar al cabo el cambio a otra operadora de servicio celular con motivo del proceso de portabilidad, es causa de terminación anticipada de la suscripción al Contenido, sin responsabilidad para el Proveedor ni para Telcel. **Importante:** Para la descarga de contenido es necesario que tu celular sea compatible y cuenta con WAP configurado. **Consultar compatibles en www.kualke.com. Atención al cliente sin costo: 01800-5035-878 y desde México D.F. 55204964 de lunes a viernes de 9:00 a 18:00.**







En el sistema de doble pantalla de Nintendo hemos visto grandes juegos de aventura, de entre los que destacan los títulos de **Kirby**, personaje que viene por su tercera aparición en el NDS, aunque en esta ocasión mediante un remake de los años 90. Aun así, estamos ante uno de los trabajos más notables que haya realizado HAL en toda su historia, así que no debes perdértelo.

GRÁFICOS ★★ | SONIDO ★½ | GAMEPLAY ★★ | HISTORIA ★★ | DIFICULTAD ★★ | RANKING CN 9.5

¡Devuelve la armonía en Dream Land!

Los años no pasan por la diversión

Kirby Super Star Ultra, como ya comentamos al inicio, no se trata de una aventura totalmente nueva, pues apareció por primera vez en el Super Nintendo en 1996 (el nombre no cambiaba salvo porque no llevaba la palabra "ultra" al final), momento desde el cual se le ha reconocido como el mejor título de **Kirby**, gracias a su gran oferta de minijuegos además del acertado *gameplay* usado en cada uno de ellos.

Por lo anterior, Nintendo decidió hacer el *remake*, pero no se trata de simplemente trasladar el juego sin mejora alguna, sino que se ha puesto especial atención al aspecto jugable para aprovechar las ventajas que brinda el *Stylus* y mejorar la experiencia en cada escena del juego, aunque también el apartado gráfico ha sido retocado, pero bueno, antes de adentrarnos en las opciones y características del título, veamos un poco de la historia.



¿Una nueva guerra de los pasteles?

El argumento de **Kirby Super Star Ultra**, aunque no es para nada profundo, sí es bastante divertido y da pauta a que veamos situaciones bastante graciosas, como por ejemplo las intenciones de **King Dedede**, quien ya no sabe de qué manera meter en problemas a todo el Dream Land incluido **Kirby** claro, por lo que después de pensarlo mucho, se ha dado cuenta que una manera sencilla puede ser el dejar sin comida al reino entero, así que se da a la tarea de robar todos los alimentos que pueda. En esta parte es cuando entra nuestro rosado héroe, quien debe detenerlo antes de que cumpla con su cometido, y la mejor manera, es en una carrera por la comida.



De lo mejor de esta nueva edición, son los cinemas donde podremos comprender la historia.

A pesar de lo simple de la trama, encierra algunas sorpresas, como la aparición de **Meta Knight** y algunos otros enemigos y elementos clásicos de los juegos de **Kirby**, que harán de tu aventura algo memorable, al igual que hace algunos años.



Aventuras para todos los gustos

La principal característica de **Kirby Super Star Ultra** es que contiene fases tan largas que podrían pasar por juegos completos; en total son nueve. En siete de ellas el estilo que se maneja es el de las plataformas, el tradicional para este personaje, mientras que los dos restantes son más bien minijuegos, pero esto no afecta la calidad y bien pueden igualarse con los niveles largos. Por si fuera poco, se cuenta también con algunas novedades como un nivel donde debes disparar al centro de unos blancos que aparecerán en la pantalla táctil mediante el uso de tu *Stylus*.

Para avanzar cuentas con las habilidades primarias de este personaje, como saltar, flotar, correr y comer adversarios. Algunos enemigos que ingieras te van a dar poderes extras como el ser capaz de lanzar hielo, fuego, usar bombas, espadas, bueno, por variedad no nos detendremos. Lógicamente el usar cada uno de estos extras te va a ayudar a terminar las escenas sin problemas, de modo que debes cuidar no recibir daño mientras tengas dichas cualidades, ya que las perderías.



Si crees que un nivel o enemigo te está costando más trabajo del previsto, puedes utilizar a un ayudante, el cual va a ser controlado por el CPU; para lograr esto, primero tienes que poseer algún poder activado, sí, así es, puedes generar un compañero, el cual obviamente va a depender de la habilidad que hayas empleado para su creación. En partes críticas es una gran ventaja tener un ayudante, ya que además puedes obtener otro poder para atacar como **Kirby**, logrando grandes resultados, en especial con los jefes finales.

¿Qué tipo de reflejos tienes?

Las escenas que se basan en minijuegos están muy bien trabajadas, los retos que proponen no sólo exigen un buen nivel de concentración, sino que incluso son superdivertidos. Vamos a ponerte un ejemplo: en Samurai **Kirby** deberás enfrentar un duelo con espadas, pero no como en **Soul Calibur II** o **Samurai Showdown**, aquí lo que te va a dar el triunfo es la exactitud de tus movimientos. Aparecerás con un rival elegido por la computadora en una arena que bien podría haber sido usada en **Street Fighter**, una puesta de sol, ideal para un duelo, después el silencio invadirá la postal, para de manera aleatoria dar paso a una señal; justo en ese momento debes presionar un botón para ser el primero en dar un golpe con la espada; cada décima de segundo cuenta, así que debes estar muy relajado para no perder tiempo.

Renovando un clásico

No tenemos dudas, para este fin de año no encontrarás nada mejor en el portátil de doble pantalla que **Kirby Super Star Ultra**, un título que a pesar de ya ser excelente en su tiempo, gracias al Nintendo DS está rozando la perfección; no lo dejes pasar, es una obra que disfrutarás de principio a fin en compañía de tus amigos o hermanos.



Los expertos comentan...

MASTER

Este es uno de esos juegos que pasan a la historia, una verdadera joya; no se ha perdido ni un solo detalle que volviera un clásico a su primera versión, y además han sido agregados elementos nuevos que te harán disfrutarlo mucho más; entre ellos destacaría la opción de juego *multiplayer*, donde **Kirby Samurai** es de mis favoritos. Espero que pronto veamos una nueva aventura de este personaje con su estilo tradicional de dos dimensiones pero para Wii.



CROW

Kirby Super Star fue de los títulos de Super Nintendo que más tiempo me pasaba jugando en compañía de mis amigos. Ahora que Nintendo tuvo a bien el crear la adaptación para el Nintendo DS, se los recomiendo muchísimo, pues allí encontrarán tanto juegos con cursos completos, como otros minijuegos que probarán tu habilidad como videojugador, además de ofrecerte una historia y *gameplay* como pocas veces se ha visto en Dreamland.

PANTEÓN

A pesar de que estamos hablando de "un juego más" de **Kirby**, me gustó mucho que se enfocaran tanto en las opciones para varios jugadores de esta nueva aventura del personaje más redondo de los videojuegos. No es que la serie sea mala, sino que ya cayó en lo repetitivo, pero bueno, como mencioné anteriormente, el hecho de tener tantos modos *multiplayer* es lo que lo rescata y le da un buen nivel de *Replay Value*. Si eres fan de **Kirby**, ¡no te lo pierdas!



GAMEVISTAZO

Cooking Guide: Can't Decide What to Eat? Nintendo



¿Qué hay de comer?

Sin duda, la comida es uno de los placeres de la vida; hay tantos platillos y cocinas del mundo que tenemos un sinfín de opciones para degustar, y por lógica, una de las crisis existenciales que se nos presenta cuando tenemos una gama de suculentos platillos es ¿qué vamos a comer? Pues bien, este simpático juego para Nintendo DS transformará tu consola en un libro de cocina portátil, en donde encontrarás recetas que atraparán tus sentidos... pero no te preocupes, también hallarás videos que te explican cómo realizar dichas proezas, para que te vuelvas todo un maestro de la cocina.



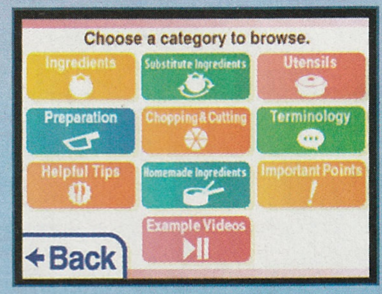
Prepara todo tipo de comida, sin importar su país de origen; aquí aprenderás cómo cocinarla.

Si aún no sabes qué se te antoja hacer, checa la lista por ingredientes o requisitos.



Los platillos del mundo

En este interesante título para Nintendo DS, tendrás a tu disposición más de 200 recetas de todos los rincones del mundo, así que no importa qué tan prácticos o excéntricos quieras tus resultados, pues con **Cooking Guide** puedes encontrar algo nuevo y delicioso para sorprender a todos en la comida o cena. De hecho, si quieres realmente asombrar a tus comensales, puedes entrar en las opciones y echar un ojo al mapa para ubicar la región de la que quieres checar sus recetas, o seleccionar distintas condiciones como platillos bajos en calorías (por aquello de las dietas), que cuenten con ciertos ingredientes en específico, o de plano, si no tienes mucho tiempo, algo que sea rápido y delicioso (y que no involucre un teléfono y la agilidad de tus dedos para marcar un número).



El juego cuenta con múltiples opciones para que no tengas problemas al cocinar.

Si alguna vez has visto una revista o libro de cocina, seguramente has pensado en que muchos de los pasos serían más sencillos si los ejemplificaran con imágenes o videos detallados, pues ese pequeño aspecto lo podrás encontrar en este recetario virtual diseñado para Nintendo DS, que incluye un paso a paso de cómo preparar los alimentos, así como una serie de fotografías que te ayudarán a crear platillos que jamás habías imaginado o degustado.

Para navegar a través de las opciones, simplemente utiliza el *Stylus* o, mejor aún, usa comandos de voz para cambiar de página ("turn the page"), éstos deberán ser dicho en inglés. Otro punto interesante es que podrás hacer anotaciones adicionales para tus platillos, para que le pongas el toque personal o recuerdes ciertas cosas al momento de la fase de preparación.

¿Juego o guía de cocina?

Cooking Guide: Can't Decide What to Eat? realmente no es un videojuego, sino un medio para consultar cientos de recetas y poder llevarlas a cabo. Para que te des una idea, no se trata de un título similar a **Cooking Mama** o **Master Chef**, pues en éstos interactúas y tienes retos que vencer en tiempos, y formas de utilizar las herramientas del Nintendo DS; en sí, son juegos de cocina, pero jamás te enseñan cómo preparar los alimentos al pie de la letra, detalle que sí podrás checar en **Cooking Guide**, pero insistimos, este último es sólo un muy buen recetario que te servirá para que tú seas quien -en la vida real- cocine los platillos más suculentos y que sorprendas a tus amigos o en una de esas que tu mamá le eche un ojo y saque nuevas ideas para conquistar los estómagos de tu familia.

Habrá videos que te enseñarán las mejores técnicas para preparar los alimentos, además de aprender a rebanar los ingredientes.

Este tipo de "juegos" o *software* utilitario no es muy común, pero realmente le da nuevos alcances al Nintendo DS. Otro similar fue el **DS Browser** (para navegar a través de Internet, consultar páginas, checar tu correo o chatear), que no era un juego como tal, sino un software de apoyo para aprovechar el Wi-Fi de la consola. Regresando a **Cooking Guide**, te será de gran utilidad si lo tuyo es la cocina, pues tendrás a un chef profesional que te hablará y aconsejará durante el proceso de cocción de los alimentos. Las recetas –como te dijimos- vienen ilustradas, además de contener videos explicativos para los momentos más complejos de la preparación, técnicas de elaboración e incluso cómo cortar la cebolla o limpiar un pescado; con estas técnicas, ya no tendrás pretexto para no prepararle una deliciosa comida a tus amigos.

Samba de Amigo

Sega



¡Que inicie la fiesta de Sega!

Ya antes te habíamos platicado de **Samba de Amigo**, un título que originalmente apareció en DreamCast de Sega (el último sistema casero que tuvo dicha compañía), pero ahora, toda esa magia ha sido transportada al Nintendo Wii, aprovechando las posibilidades que ofrecen tanto el Wiimote como el Nunchuk para interactuar en múltiples juegos. En la versión original se podía jugar con controles ordinarios sin ningún inconveniente, pero el chiste principal era sentir y escuchar cómo se agitaban las maracas al ritmo de la música; pues bien, esa misma sensación la tendremos en Wii, pero claro, con nuevas canciones que ampliarán el repertorio para organizar una verdadera fiesta.



Para esta edición, se han agregado nuevas canciones que te pondrán a bailar al ritmo de las maracas.



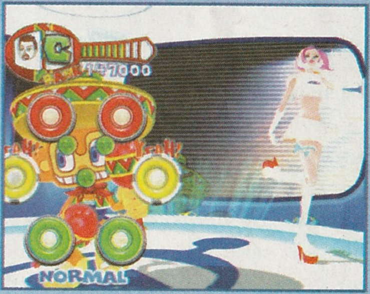
Juega solo o con alguno de tus amigos y disfruta de este excelente título de ritmos para el Wii.

Agita las maracas

Inicialmente se había comentado que se usarían dos Wiimotes o uno y el Nunckuk, hasta ese momento todo iba bien, pues podíamos mantener la sensación de agitar los controles simulando maracas, así como de la lectura de movimientos que hacíamos al sacudir los bazos (arriba, centro y abajo), pero faltaba un pequeño toque que si bien no era fundamental, sí es la cereza del pastel: la imagen de una maraca y su peculiar sonido. Es por ello que a final de cuentas, Sega optó por crear un accesorio que se incrustaría en la parte superior del Wiimote, dando el aspecto de las maracas rojas, consiguiendo que todo sea tanto o mejor como lo pudimos apreciar en el DreamCast.

Todo un abanico de opciones

De primera instancia puede parecer más simple que otros títulos de ritmos, como **Dance Dance Revolution** o **Guitar Hero**; sin embargo, lo interesante es que en niveles básicos resulta atractivo para los pequeños jugadores, mientras que en los modos más complicados será todo un desafío para aquellos que ya tienen experiencia, pues tendrán más de 40 canciones en las cuales podrán probar sus habilidades con las maracas. Además, podrás jugar con uno de tus amigos en la modalidad cooperativa o competitiva; por supuesto, tendrás opciones de juego como: carrera, individual, multijugador, entrenamiento y récords. Y claro, como ya se está volviendo tradición, aquí encontrarás algunos minijuegos para que descanses un poco de los agitados ritmos tropicales y disfrutes de otras opciones igual de interesantes.



Además de poner tu propia imagen de Mii, también notarás a otros personajes clásicos de Sega.

Cuando inicie la canción notarás que una serie de esferas parten del centro y hacia los círculos (dos superiores, dos medios y dos inferiores); pon las maracas en posición y agítalas tantas veces como sea nécesario (según las esferas que crucen por los círculos, de esta forma conservarás el ritmo de la canción, ganarás puntos y crearás reacciones en cadena o combos que elevarán tus récords).

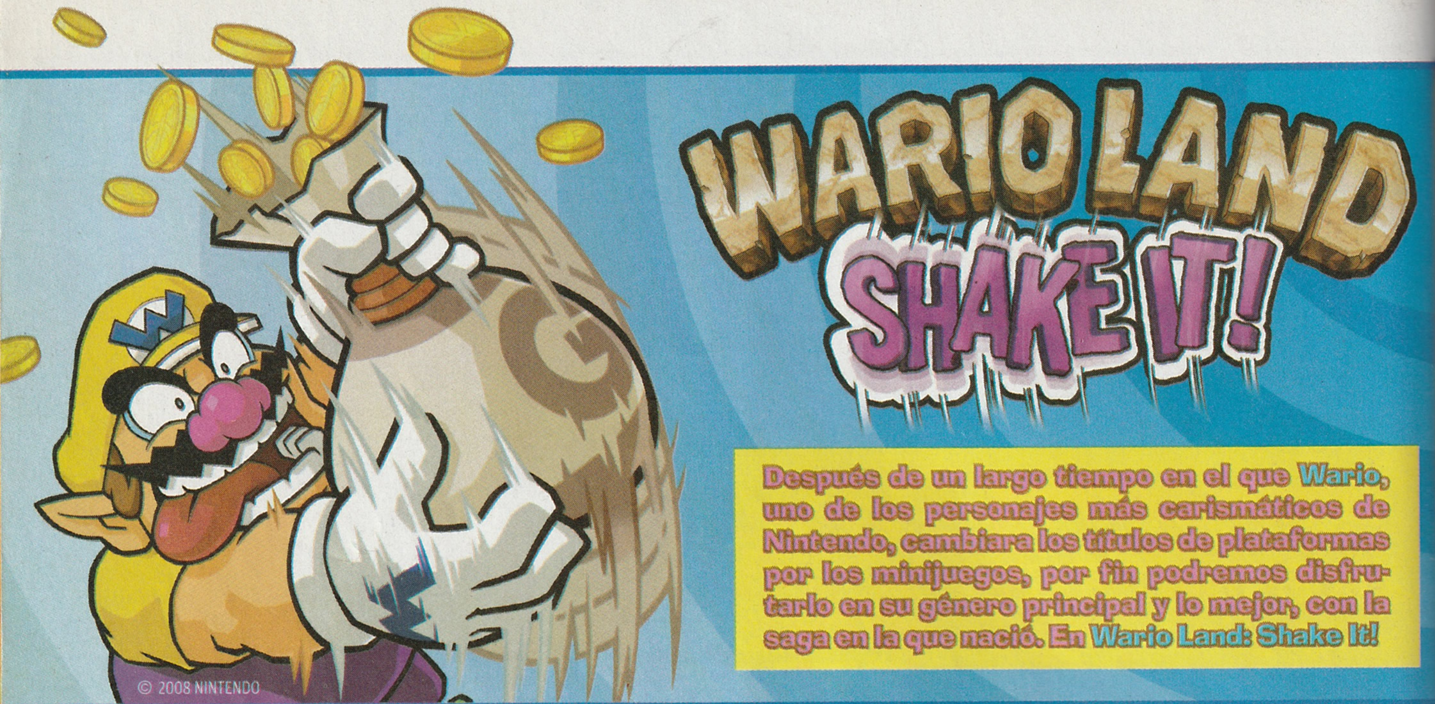
Canciones clásicas del Samba de Amigo original:

- Vamos A Carnaval - WaveMaster*
- Volare - Gypsy Kings
- Hot Hot Hot - Arrow*
- Salome - Chayanne*
- Tubthumping - Chumbawumba*
- The Cup of Life - R. Martin*
- Samba de Janeiro - Bellini
- Mambo Beat - Pérez Prado*
- Livin' la Vida Loca - Ricky Martin*
- Bamboleo - Gipsy Kings
- Take On Me - Reel Big Fish
- El Ritmo Tropical - Dixie's Gang*
- Macarena - Los Del Río*
- La Bamba - Ritchie Valens*
- Tequila - Chuck Río*
- Soul Bossa Nova - Quincy Jones
- Samba De Amigo - Bellini
- The Theme of Rocky - Bill Conti*
- Más Que Nada - Jorge Ben*
- Sway - Gimbel and Ruiz*
- El Mambo - Solemar

* Indica que la canción es un *cover*.

Canciones nuevas para el Wii:

- Baila Me - Gipsy Kings
- Papa Loves Mambo - Perry Como*
- Mambo No. 8 - Pérez Prado
- Conga - Miami Sound Machine*
- Low Rider - War
- Mambo No. 5 - Lou Bega*
- Oye Cómo Va - Santana*
- Asereje - Las Ketchup*
- Arriba Allez - Bellini
- Magalenha - Bellini and Mondonca Do Rio
- Ran Kan Ran - Tito Puente*
- Groove Is In the Heart - Dee Lite
- Jump in the Line - Harry Belafonte*
- Do It Well - Jennifer López*
- Cómo Ves - Ozomatli
- Cha Cha - Chelo
- Pon de Replay - Rihanna
- Smooth - Santana*
- Mexican Flyer - Ken Woodman*
- Borriquito - Charo
- Un Aguardiente - WaveGroup
- Sólo Tú - WaveGroup
- Tango With Me - WaveGroup



Después de un largo tiempo en el que Wario, uno de los personajes más carismáticos de Nintendo, cambiara los títulos de plataformas por los minijuegos, por fin podremos disfrutarlo en su género principal y lo mejor, con la saga en la que nació. En Wario Land: Shake It!

GRÁFICOS   SONIDO   GAMEPLAY   HISTORIA   DIFICULTAD  RANKING   9.0

EL COMIENZO DE UN JUEGO ÚNICO

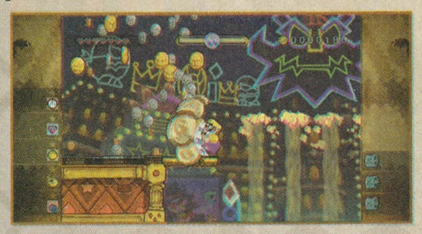
Durante el verano, Nintendo dio un gran anuncio: se encontraba en desarrollo un título de plataformas en el que Wario sería el protagonista, el cual llevaría como nombre **Wario Land: Shake It!** Lo más interesante alrededor de este título, es que a pesar de las tendencias actuales, no tendría entornos virtuales en 3D, sino que cada escenario estaría trabajado como en los tiempos de Super Nintendo, es decir, en dos dimensiones, con perspectiva de lado.

Lo anterior fue un gran acierto, ya que se demostró que dicho estilo aún tiene mucho que ofrecer, y que las limitantes no existen mientras se apoyen las buenas ideas y conceptos, que por lo regular suelen venir de Nintendo, que es toda una costumbre que así ocurra en el medio.



PON A TEMBLAR A UNA NUEVA DIMENSIÓN

La historia de este juego es bastante peculiar. En ella, Wario obtiene un telescopio y un globo aerostático, con los cuales logra transportarse a un lugar muy especial conocido como Shake Dimension. Todo parece estar bien, bastante colorido, pero no es así, un malvado pirata, el **Shake King**, tiene capturados a todos los **Merfles**, que son los habitantes de la dimensión, así que **Wario** se da a la tarea de liberarlos.





El camino de un villano

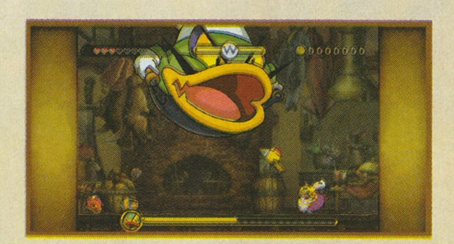
- La primera aparición de **Wario** en el mundo de los videojuegos se dio en 1992, dentro del título **Super Mario Land 2**, de Game Boy; en dicho juego tenía el rol de villano principal.
- Después de algunos años apareciendo sólo en sistemas portátiles, **Wario** dio el salto a las consolas caseras hasta la época del Nintendo GameCube, en el 2003, mediante el título **Wario World**.
- Su gran fama lo ha hecho aparecer en otros juegos de Nintendo, como la serie **Mario Party**, **Mario Kart** y en recientes fechas **Super Smash Bros. Brawl**.

Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **GOOD-FEEL, Ltd.**
Categoría: **Plataformas**

1 EVERYONE E ESRB

VISUALMENTE IMPRESIONANTE

El trabajo gráfico realizado en Wario Land: Shake It! es simplemente sublime; las fotos o videos que puedas ver no representan lo que es apreciarlo en vivo. Es como controlar una caricatura, no sólo por lo colorido de las imágenes, sino incluso por la gran variedad de animaciones que poseen todos los personajes en pantalla, desde **Wario** hasta los jefes finales... realmente increíble, es más, seguro que en varias ocasiones no sabrás si se trata de algún *display* o de una escena jugable, todo conjugado de manera perfecta con la música, la cual queda genial.



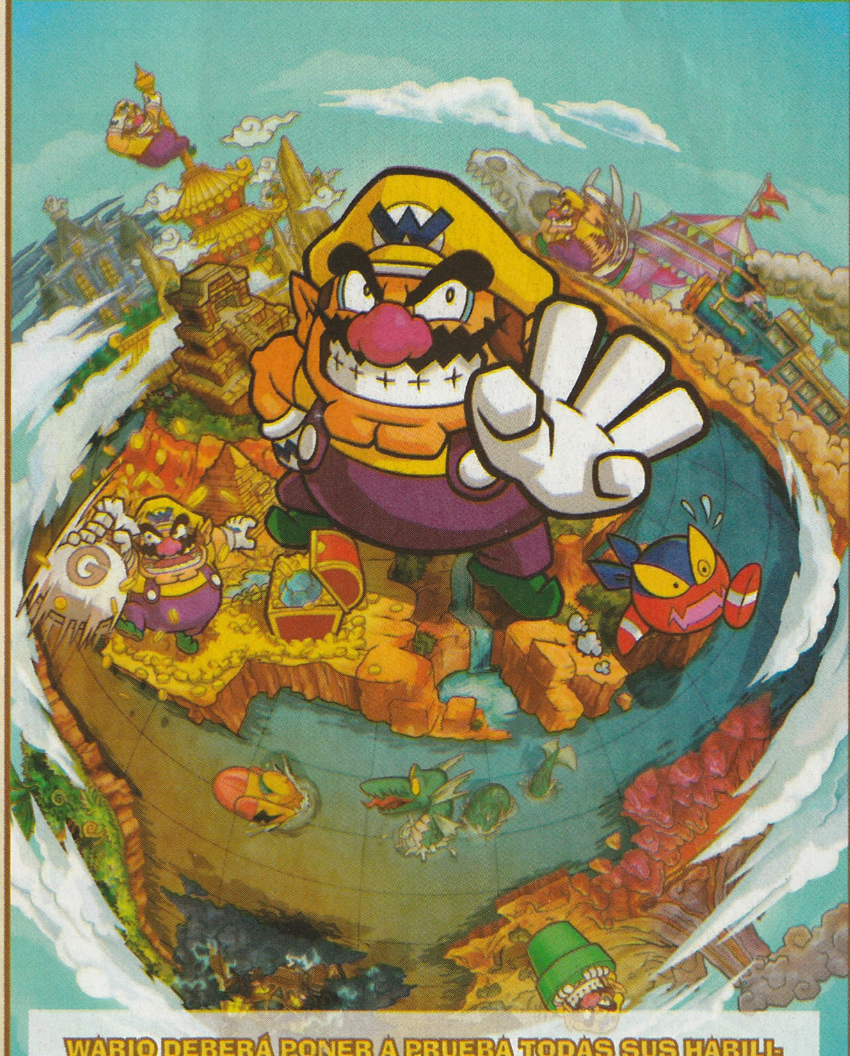


RENOVANDO EL PASADO...

Nintendo tomó un gran riesgo al haber planeado este juego en dos dimensiones, ya que de acuerdo con las tendencias que regulan el mercado de los videojuegos en la actualidad, ya no hay lugar para obras como ésta, pues muchas personas prefieren los títulos con cinemas FMV y gráficos en 3D, pero por fortuna, la Gran N ha logrado captar toda la magia de los años de gloria de este entretenimiento, para ofrecernos una aventura fresca, dinámica, que logre regresarnos la diversión que en repetidas ocasiones queda perdida entre tanto avance tecnológico, eso y más representa **Wario Land: Shake It!**.



¡SALVAR AL MUNDO NO TIENE PRECIO!... BUENO, PARA WARIO SÍ



WARIO DEBERÁ PONER A PRUEBA TODAS SUS HABILIDADES PARA RECOBRAR LA PAZ PERDIDA EN SHAKE DIMENSION, Y DE PASO, VOLVERSE RICO.

UN GÉNERO OLVIDADO

Además del estilo visual que ya comentamos, tenemos que resaltar el hecho de que este juego es una aventura en Plataformas como hacía mucho no se veía, es más, parecía quedar ya en el pasado; sobre todo porque géneros como el de acción o estrategia han avanzado mucho estos años; sin embargo, las consolas de actual generación aún tienen bastante que decir en este renglón, ya que gracias a sus cualidades, se pueden lograr situaciones que antes sólo se veían posibles en sueños; el mejor ejemplo de esto lo tenemos en **Super Mario Galaxy** para Wii, una obra maestra.



Por fortuna para nuestro protagonista, no está solo en este desafío, contará con la ayuda de la pirata **Syrup**, quien había sido su rival años atrás, en la tercera aventura que tuvo Wario para el Game Boy. Ella nos venderá los diferentes mapas que utilizaremos para viajar dentro de Shake Dimension.





UNA CARRERA CONTRA EL TIEMPO

Cada uno de los niveles está perfectamente diseñado, con estructuras muy específicas; es casi imposible encontrarse el mismo obstáculo más de dos veces, lo que te obliga a emplearte a fondo para idear cómo avanzar. Para completar una escena no tendrás solamente que llegar a la final y ya, no; lo primero que tienes que hacer es buscar a los **Merfles**; una vez que hayas localizado a alguno, tendrás que correr a la salida, ya que el tiempo iniciará su marcha para presionarte, al estilo de los primeros juegos de **Mario**.



Bien, ya sabemos qué hacer dentro del juego, pero ahora viene lo más importante: ¿cómo hacerlo? Para poder disfrutar **Wario Land: Shake It!**, sólo vas a necesitar del Wiimote, tomándolo como si fuera un control de NES; con el Pad moverás a **Wario**, mientras que con los botones 1 y 2 correrás y saltarás cuando lo desees. Hasta aquí no se ve mucha innovación, pero en el momento en que interactúas con el escenario te das cuenta de la magnitud del juego.

La clave de este juego será agitar los objetos y enemigos que te encuentres, parecido a lo que vimos hace algunos años con **Mischief Makers** para el Nintendo 64, sólo que en esta ocasión sí deberás agitar el control para conseguir el efecto; si lo haces mientras no tienes nada en las manos, Wario dará un golpe en el suelo, con lo que todos los oponentes a su alrededor van a quedar mareados, momento que debes aprovechar para deshacerte de ellos.

Ahora bien, si tienes algo en las manos, desde un enemigo hasta algún objeto y agitas el control, Wario hará lo mismo en la pantalla. Además de todo lo anterior, habrá momentos en los que deberás inclinar o girar el control para avanzar, pero no creas que es algo complicado, no, para nada, resulta sumamente intuitivo; cuando se presente la situación sabrás lo que tienes que hacer, permitiendo que la dificultad quede en los acertijos del juego y no en el control.



CON EL SELLO DE LA CASA

Nadie puede tener alguna duda, Nintendo es la mejor compañía desarrollando juegos de plataformas; en ningún otro título se puede apreciar la visión y talento de esta empresa, que ahora queda demostrado en **Wario Land: Shake It!**, juego que se colocará en lo más alto del catálogo de la consola; su magnificencia se puede sentir en cada pequeño detalle, estamos ante un verdadero juego de siguiente generación.

LOS EXPERTOS COMENTAN...

MASTER

Este título es simplemente único, marca una nueva dirección no sólo para el género de plataformas, sino también para los desarrolladores, debido a que muestra maneras innovadoras de usar el Wiimote, que espero sean aprovechadas en futuros juegos. El reto que propone te hará recordar los años del Super Nintendo, donde vas a realizar muchos intentos antes de completar alguna escena.



CROW

Wario es un personaje camaleónico, que dondequiera que lo pongan tiene éxito. Originalmente lo conocimos en la categoría de aventuras en *side scroll*, para luego ver sus intervenciones en deportes, carreras y hasta su propia fábrica de minijuegos con los que se ha vuelto millonario. Pero como se trata de un personaje ambicioso, no estará contento con lo hecho hasta ahora y se lanzará a una nueva aventura, pero apoyado por las cualidades físicas de los controles del Wii.

PANTEÓN

Para ser sincero, este juego no me pareció tan bueno en la primera impresión; pero después de jugarlo bien, he notado que sí cumple su cometido y resulta lo suficientemente bueno como para recomendarlo sin mucho problema, especialmente para los fans de este singular antihéroe. La verdad no me pareció nada innovador, hubiera preferido un título al estilo clásico de los de antaño.



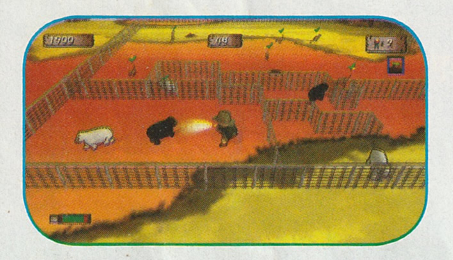
Wii Ware™



Este servicio de descargas está siendo gran fuente para desarrollar nuevos y divertidos conceptos de juego, como lo es el caso de los títulos que te presentaremos en esta ocasión, que aunque no tienen tanto cartel como la versión que se presentó hace tiempo de Final Fantasy, sí representan de manera excelente la versatilidad del Wiimote y de la consola de Nintendo.

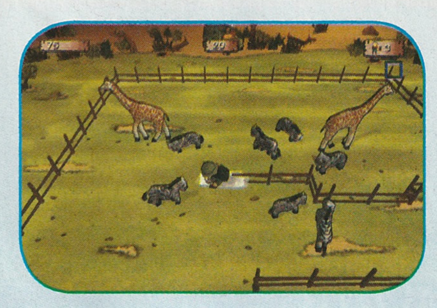
Critter Round-Up KONAMI 1000 WII POINTS

La gran compañía japonesa Konami por fin lanza un nuevo juego para WiiWare, se trata de un puzzle bastante peculiar, que aunque de entrada parece algo raro, termina por atraparte debido a su interesante mecánica, pero bueno, mejor revisemos bien lo que nos ofrece **Critter Round-Up**.



Tomas el papel de un granjero, que como tal siempre se esfuerza por que su granja esté en las mejores condiciones posibles, sin embargo, sus animales no cooperan mucho con él, ya que se han esparcido por toda la zona, causando innumerables problemas. Para remediar la situación, tienes que crear cercas para dejarlos encerrados y así no puedan causar destrozos.

El problema es que si ves tres puercos, una vaca y dos gallinas, no puedes encerrarlos a todos juntos, debes acomodarlos por especie, lo que se dificulta debido a que no se mantienen quietos. Para llevarlos por el buen camino, cuentas con algunos ítems que llamarán su atención, como un rociador de agua. Una vez que tengas ya todos los animales de una especie juntos, debes comenzar a crear la cerca, la cual se creará automáticamente por donde la indiques.





Su concepto es sencillo de aprender, cualquier persona lo puede jugar, es muy divertido, pero creemos que la dificultad no es tan elevada en las últimas misiones, lo que puede no agradar a los jugadores más experimentados. Por fortuna, compensa muy bien lo anterior mediante un modo *multiplayer* hasta para cuatro personas, opción que después de unas horas en el modo de historia se vuelve más visitada.

Con la reciente moda de lanzar juegos de este estilo, todos esperamos que Konami pronto nos ofrezca algo como **Parodius**.

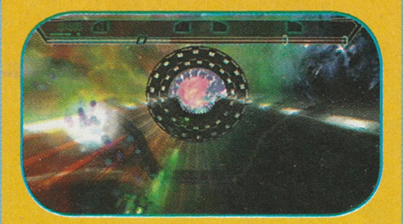
Gyrostarr HIGH VOLTAGE 700 WII POINTS

Los juegos de naves están teniendo un gran auge en WiiWare, hemos visto **Protothea**, **Star Soldier** y ahora toca el turno para **Gyrosstar**, un título que fue desarrollado por el equipo de High Voltage, los mismos que se encuentran produciendo **The Conudit** para Wii.



A diferencia de otros juegos del género, en **Gyrostarr** no vas a tener espacio abierto para moverte, sino que deberás seguir un camino previamente establecido. El sendero que debes recorrer tiene forma de un medio tubo, te puedes desplazar de izquierda a derecha para atacar o esquivar a tus enemigos, mientras que la nave avanza de manera automática, lo cual es bastante divertido.

Se puede decir que sigues una pista al estilo de **F-Zero**, con vueltas y giros inesperados a cada diez metros; para defenderte cuentas con un láser infinito; al principio la mayoría de enemigos tienen con un disparo para quedar fuera, sin embargo, al avanzar no te será suficiente, por lo que debes estar atento a la aparición de ítems para mejorar tu arsenal y estar preparado al enfrentar a los jefes finales, ya que como es una tradición, son bastante complicados.



Gyrostarr es un juego bueno, cuenta con medio centenar de niveles que puedes compartir con tres amigos más, además, puedes usar todos los controles compatibles con Wii exceptuando el de GameCube. De lo mejor que podrás encontrar en el catálogo en estas fechas.

Block Breaker Deluxe GAMELOFT 800 WII POINTS

Uno de los conceptos probados en el mundo de los videojuegos es el de **Arkanoid**, en el que controlamos una barrita en la que rebotamos una pelota hacia la parte superior de la pantalla donde hay bloques, los cuales debemos desaparecer mediante golpes. Seguro que lo conoces o al menos has escuchado de él, es más, hace poco te comentamos de **Arkanoid DS**, la nueva entrega de esta serie para Nintendo DS. El caso de esto es que ahora tenemos una versión de esta popular idea para WiiWare de manos de Gameloft, **Block Breaker Deluxe**.



Para este juego de WiiWare se ha puesto especial atención al control de Wii, ya que si se jugara de modo tradicional sería algo simple, por lo que para mover la barra de abajo de la pantalla vas a usar el Wiimote, lo que te permitirá controlar la rapidez de los movimientos, algo así como lo que se pensaba hacer con la perilla en el juego de Nintendo DS. Este detalle aunque simple, es la base sobre la que se construye todo el juego, ya que lo vuelve accesible y divertido, no importando cuándo lo conociste por primera vez.

Gracias a lo anterior el juego se pensaría que es más sencillo, pero para evitarlo se han creado niveles que pondrán a prueba tus reflejos, por ejemplo, en algunos deberás rebotar la pelota a lugares realmente difíciles de llegar, lo que te puede tardar un buen rato, incluso vas a tener que rebotar más de cinco pelotas al mismo tiempo, situación que te puede beneficiar para terminar rápido un nivel o también te puede poner nervioso y evitar que mantengas las pelotas en el área de juego.





En total son más de 50 niveles los que tiene el juego, cada uno con retos diferentes, pero si piensas que te puedes llegar a aburrir, cuenta con una opción para crear niveles al azar, dando por resultado que la diversión sea infinita, sin mencionar que puedes disfrutarlo junto con un amigo más. **Block Breaker Deluxe** no es un título espectacular, pero da un giro interesante a este concepto, que seguro te va a encantar.



Helix GHOSTFIRE GAMES 1000 WII POINTS

Hemos visto juegos de todos los estilos desde que se estrenó WiiWare, pero ninguno tan original como lo es **Helix**, un título bastante novedoso que a pesar de no contar con grandes efectos visuales, te garantizamos que te va a divertir bastante a ti y a tus amigos. Por principio de cuentas, tenemos que decir que se trata de un juego del género musical, que te pondrá a bailar como nunca antes lo habías hecho.

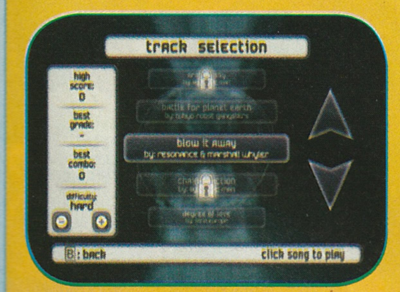


Para poder disfrutarlo al máximo, será necesario que cuentes con dos Wiimotes, uno para cada mano; si piensas que aparecerán flechas en pantalla como estamos acostumbrados, estás equivocado, en **Helix** vamos a tener a un pequeño robot en la parte central de la pantalla, que te va a indicar lo que debes hacer, por ejemplo, si él alza el brazo derecho tú debes hacer lo mismo para la nota que se aproxima, las cuales estarán representadas por unas líneas.

El movimiento que nos indiquen lo tenemos que realizar justo cuando las líneas que marcan el ritmo pasen a la mitad de la pantalla. Al principio es realmente fácil, pero al ir avanzando la situación cambia, tienes que estar sumamente atento debido a lo juntas que van algunas notas, ya que en esos combos se define si terminas la canción o si debes mejorar, por lo que no puedes distraerte ni un solo segundo, tu atención debe dirigirse a la pantalla por completo.



Los temas que vas a bailar son de corte electrónico, 26 pistas diferentes a elegir, lógicamente no todas habilitadas desde un principio, pero si logras superar cada prueba, podrás obtenerlas todas. Las canciones se escuchan perfectamente, se realizó un gran trabajo al adaptarlas.



La forma de juego es muy ingeniosa, aunque tal vez alguna modalidad en la que tuviera que usarse la Balance Board no le hubiera venido nada mal; aun así, vas a pasar un buen rato; no esperes algo al estilo de **Dance Dance Revolution** o podrías desilusionarte un poco, simplemente toma los controles y no te preocupes por más, te lo recomendamos.



Tips Mario Super Sluggers

¡Atrapa la bola!

Después de la experiencia tan innovadora que pudimos vivir hace ya un par de años con la salida al mercado de **Wii Sports**, Nintendo ha querido ir un poco más allá en lo que al "Rey de los deportes" se refiere, pero ahora con la ayuda de sus personajes más famosos, creando **Mario Super Sluggers**, un título que a diferencia de lo visto en **Wii Sports**, ofrece una jugabilidad más profunda y por lo tanto absorbente.

Para que no te cueste trabajo adaptarte al nuevo estilo de control, te hemos preparado algunos tips para que desde el primer momento que comiences a jugar puedas dar buenos partidos y no te estés preguntando "¿Cómo hice eso?" cada cinco minutos, así que pon mucha atención.

Un buen bateo hace la diferencia

La parte más emocionante de un partido de béisbol es el batear, no hay duda, aquí te puedes convertir en héroe o villano de un momento a otro, pero para que no ocurra lo segundo, sigue los consejos que te vamos a dar para aprovechar cada circunstancia durante los encuentros.

Por principio de cuentas, te recomendamos usar el estilo de juego que incluye Wiimote y Nunchuk, ya que así lograrás un mejor control sobre los personajes que tengas en el campo; en caso contrario, ellos decidirán qué hacer y cómo, lo que te puede traer dolores de cabeza.

Compañía: **Nintendo**.
Desarrollador: **Namco Bandai**.
Clasificación: **E**.
Categoría: **Deportes**.
Jugadores: **4**.



En este título el bate seguirá representado por tu Wiimote, pero a diferencia de **Wii Sports**, se han agregado detalles para que puedas golpear la bola de maneras diferentes; si lo que quieres es conectar de manera normal, sólo debes hacer hacia atrás el remoto y posteriormente dirigirlo hacia adelante con fuerza en el momento justo del lanzamiento. Con esto la pelota llegará bastante lejos en caso de que la golpees, quizá no al grado de realizar un *homerun*, pero te ayudará a que vayas ganando bases.

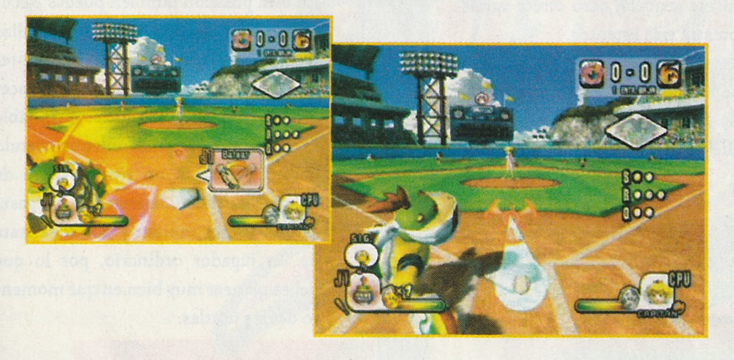
Con el *Stick* del Nunchuk puedes ubicar a tu personaje al bate, así siempre tendrás la oportunidad de impactar sin preocuparte de algún *strike* o de cometer alguna falta al mandar la bola por atrás del campo.



¡Vuélala del campo!

Cuando ya tengas dominada la técnica anterior, el siguiente paso es el tiro cargado, que no es otra cosa más que un bateo con mayor fuerza, ideal para buscar el *homerun* una vez que hayas colocado a jugadores en todas las bases posibles.

Como su nombre lo indica, en este movimiento vamos a cargar una mayor fuerza para atacar la pelota, para conseguirlo, poco antes que el lanzador nos mande la bola, coloca el Wiimote atrás de tu cabeza y déjalo ahí por unos instantes; notarás que de tu jugador comienza a salir fuego, preparando un gran impacto. Si lo haces bien, mandarás la pelota del otro lado de la barda o por lo menos a zonas difíciles de llegar para los jardineros.



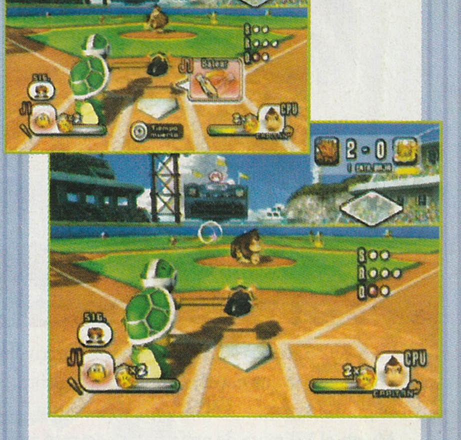
La clave para este movimiento es la precisión, ya que si cargas demasiado el tiro, perderá por completo su fuerza, por lo que debes practicarlo bastante para poder perfeccionarlo; como consejo te podemos decir que no comiences la técnica sino hasta que veas al *pitcher* realizar su rutina de lanzamiento.



Rompe el ritmo del encuentro

No importa en qué momento se encuentre el juego, si estás bateando, tu rival siempre va a esperar que la pelota salga impactada lo más fuerte posible, situación de la que debes sacar ventaja con un golpeo débil.

Lo consigues al presionar el botón Z en el Nunchuk; tu jugador tomará el bate de manera horizontal esperando a que llegue la bola; es casi imposible no conectar con esta posición, pero hazlo hasta que la pelota ya casi llegue a ti, pues de lo contrario pondrás sobre aviso a tu adversario.

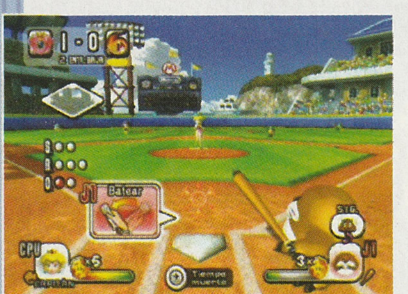


Con el *Stick* ubícate en la caja de bateo para que la esférica caiga justo donde tú quieres, obvio, donde los jugadores contrarios tarden mucho en llegar. Lo ideal es que la bola pegue justo en el centro del bate, así no tendrá mucha fuerza, permitiéndote correr sin presiones hasta alguna base.



Asegura un buen batazo

En los momentos de apremio o cuando creas que puedes lograr una buena ventaja, nada como usar el movimiento especial; con él podrás pegarle a la pelota con una fuerza increíble, dejándote listo para elaborar una gran jugada.



No es una técnica que puedas marcar cada turno al bate que tengas, por el contrario, tendrás contados los momentos para emplearla; para ello necesitarás estrellas, las cuales consigues dependiendo de la química que haya en tu equipo (más adelante te explicaremos más a detalle este aspecto).

Cuando te lancen la pelota, realiza el movimiento de atrás hacia adelante pero presionando los botones A y B; con esto tu jugador hará un bateo especial que dependiendo del ángulo en que lo conectes, te puede asegurar grandes resultados.

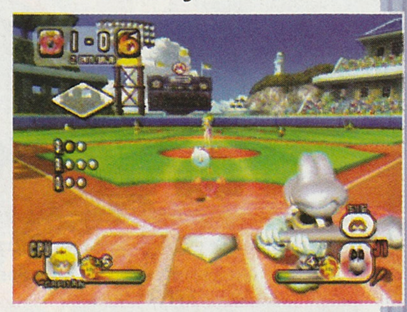






Cuando te encuentres bateando, no te olvides de que puedes robar bases, lo cual logras al presionar A o B en el Wiimote; trata de hacerlo justo cuando comience el segundo lanzamiento, así, es más complicado que lo adivine.

La cantidad de estrellas que va a necesitar un personaje varía; si es el capitán, con una tendrá para poder marcar el movimiento; en cambio, si es un elemento ordinario, va a requerir de dos estrellas de química. Ten esto en cuenta para crear una mejor estrategia; nunca las utilices a menos de que tengas posibilidad de anotar alguna carrera.



Colócate la manopla y da un juego perfecto

Toca turno de revisar lo que puedes lograr como *pitcher*; parece sencillo, pero ofrece varias posibilidades que debes conocer para ponchar a los bateadores en tres intentos.

Mueve el Wiimote de atrás hacia adelante para simular que arrojas la bola; según la fuerza que imprimas en esta acción será el resultado que obtendrás. Eso es lo que debes saber para un lanzamiento normal, pero si quieres darle mayor fuerza, debes dejar el control hacia atrás, exactamente igual que cuando bateas.

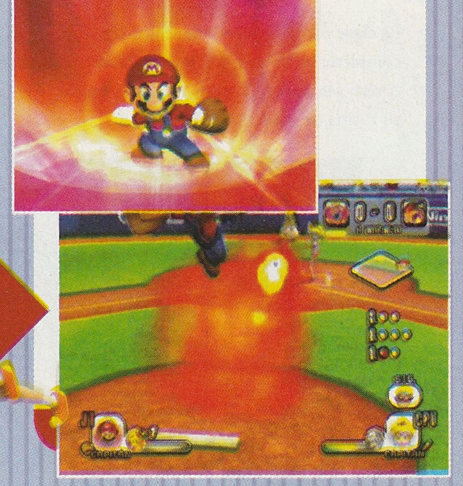






Si lo que deseas es mandar bolas con efectos, lo que tienes que hacer es mover el *Stick* en el Nunchuk hacia la izquierda o derecha justo cuando mandes tu lanzamiento; pero no abuses de esto o te contará

En esta posición también puedes ejecutar un lanzamiento especial; se realiza de la misma forma que el del bateo, presionando A y B al momento de hacer el *swing*. En este caso lo recomendable es recurrir a este movimiento cuando debas ponchar a un rival a como dé lugar; la cantidad de estrellas que gasta es una si eres capitán y dos si se trata de un jugador ordinario, por lo que debes planear muy bien en qué momento deseas usarlas.

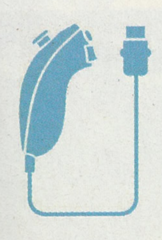


Wii™

MARIO™ Super Sluggers

¡Búscalo en tu tienda favorita!





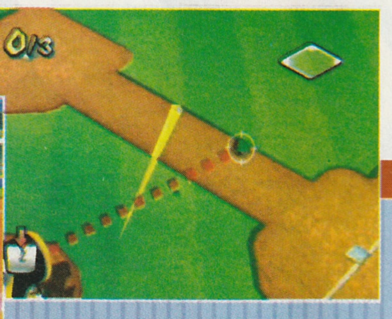
Juega con tu Mii o elige entre más de 40 personajes del universo de Mario.
Usa el Wii Remote como bat de baseball y lanza bolas rápidas o curvas a tus competidores.
Practica mini juegos relacionados con baseball mientras exploras el Baseball Kingdom y descubre nuevos personajes.
Elige astutamente a los integrantes de tu equipo ya que la química entre ellos es indispensable para triunfar.

Una pequeña ayuda nunca está de más

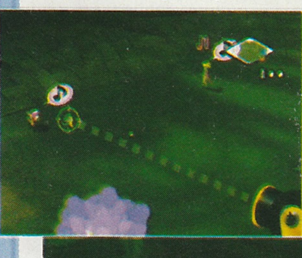
Todo lo que acabamos de ver te ayudará a tener un juego bien planeado, pero también habrá elementos que puedan darte el empujón que necesitas para ganar, nos referimos a los ítems, que al igual que en series como **Mario Kart**, podrán decidir el destino de los encuentros.

Estos premios los vas a poder utilizar al momento de batear: justo al conectar presiona el botón C, así aparecerá un cursor en pantalla que controlarás con el Wiimote; donde presiones Z, hacia allí lanzarás el ítem que tengas. No se trata de aventarlo apresuradamente, lo ideal es tratar de entorpecer la carrera de los jardineros contrarios para que no lleguen a la pelota.





Te recomendamos que los coloques justo delante de los personajes que van corriendo, así será muy difícil que los eviten, pero en caso de que tengas conchas de tortuga, úsalas para golpear a los jugadores que pudieran intervenir, no importa que no estén participando.





Un gran equipo necesita un buen ambiente

El juego nos presenta una modalidad de historia fuera de lo común; en ella, **Junior**, el hijo de **Bowser**, ha retado al reino a un juego de béisbol, obviamente **Mario** acepta, pero hay un pequeño detalle: se necesitan jugadores, así que al más puro estilo de **Space Jam**, debe decidir de entre los alrededores quiénes son los indicados para formar parte de su escuadra.



Son dos los aspectos que debes tomar en cuenta; el primero son sus habilidades, es decir, qué tan bien batean, lanzan, sus porcentajes de efectividad, bueno, cada aspecto; pero el punto más importante es el de la química.

Como dicen por ahí, más vale un grupo de jugadores entregados y unidos que un equipo con muchas estrellas pero sin nada en común. Lo anterior lo vas a tener que aplicar a tu escuadra; al igual que cuando juegas en la escuela, donde eliges sólo a los amigos con los que te llevas bien, aquí deberás hacer lo mismo.

En el momento en que aparezca un candidato para tu equipo, podrás ver todas sus estadísticas, pero además un símbolo muy importante, una nota musical, que indica si dicho personaje tendrá buena química con el resto de tus compañeros. Es sumamente importante que la mayoría de tus jugadores tengan química, pues de lo contrario limitarás su accionar en el diamante.



Cuando juegues con tus amigos, trata de integrar jugadores principales, como **Mario**, **Luigi** o **Bowser**, ya que ellos son los que más posibilidades tienen de lograr buena química con los demás personajes que puedes seleccionar.

¡Cuidado con la fuente!

Los primeros estadios donde jugarás tendrán condiciones normales, tal cual en la vida real, pero habrá momentos donde los partidos se realizarán en bosques, barcos o hasta dentro del castillo, donde existen objetos que te impedirán correr por la pelota o enviarla hacia las tribunas; en estas situaciones lo mejor es llenar de ítems ofensivos cada base, así los jardineros estarán bastante limitados en sus movimientos.



Ninguna bola está perdida

Cuando tengas el papel de jardinero, antes de comenzar a moverte ubica el círculo que indica dónde caerá la pelota; mientras más grande sea, mayor tiempo tendrás para poder cacharla; en caso de que esté lejos, agita el Wiimote con fuerza para que tu personaje corra lo más rápido posible.



Ya con la bola en tu poder, presiona A para mandarla a tus compañeros en las bases del diamante, así podrán dejar fuera a un par de jugadores rivales; para hacerlo con mayor exactitud, mantén en el *Stick* la dirección a la que la quieras mandar: arriba, abajo, derecha o izquierda.



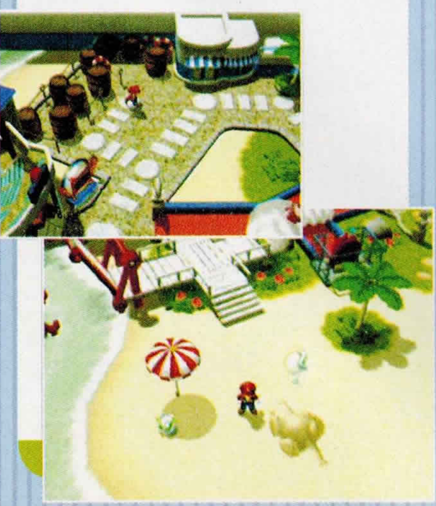


Habrá ocasiones en que las pelotas irán sumamente elevadas y con fuerza, listas para golpear a alguien en los parques cerca del estadio; pero no todo está perdido, existe una posibilidad de atrapar esas bolas gracias a la química de equipo. Sólo debes colocarte cerca de un compañero que tenga una nota musical como ícono y presionar A, así él te ayudará a saltar y la atraparás sin problemas, pero debes hacerlo en el momento justo, de lo contario aunque te logren lanzar por la pelota, no va a ser posible que la tomes.





Cuando te encuentres explorando los diferentes escenarios en busca de jugadores, no olvides revisar elementos como cajas, debajo de la arena, detrás de las casas, bueno, hasta donde tu imaginación te permita, ya que los mejores elementos son los que están en esos sitios. Como ya te comentamos, debes revisar sus estadísticas para ver si te convienen, pero aun así puedes sustituirlos en el momento en que te plazca.



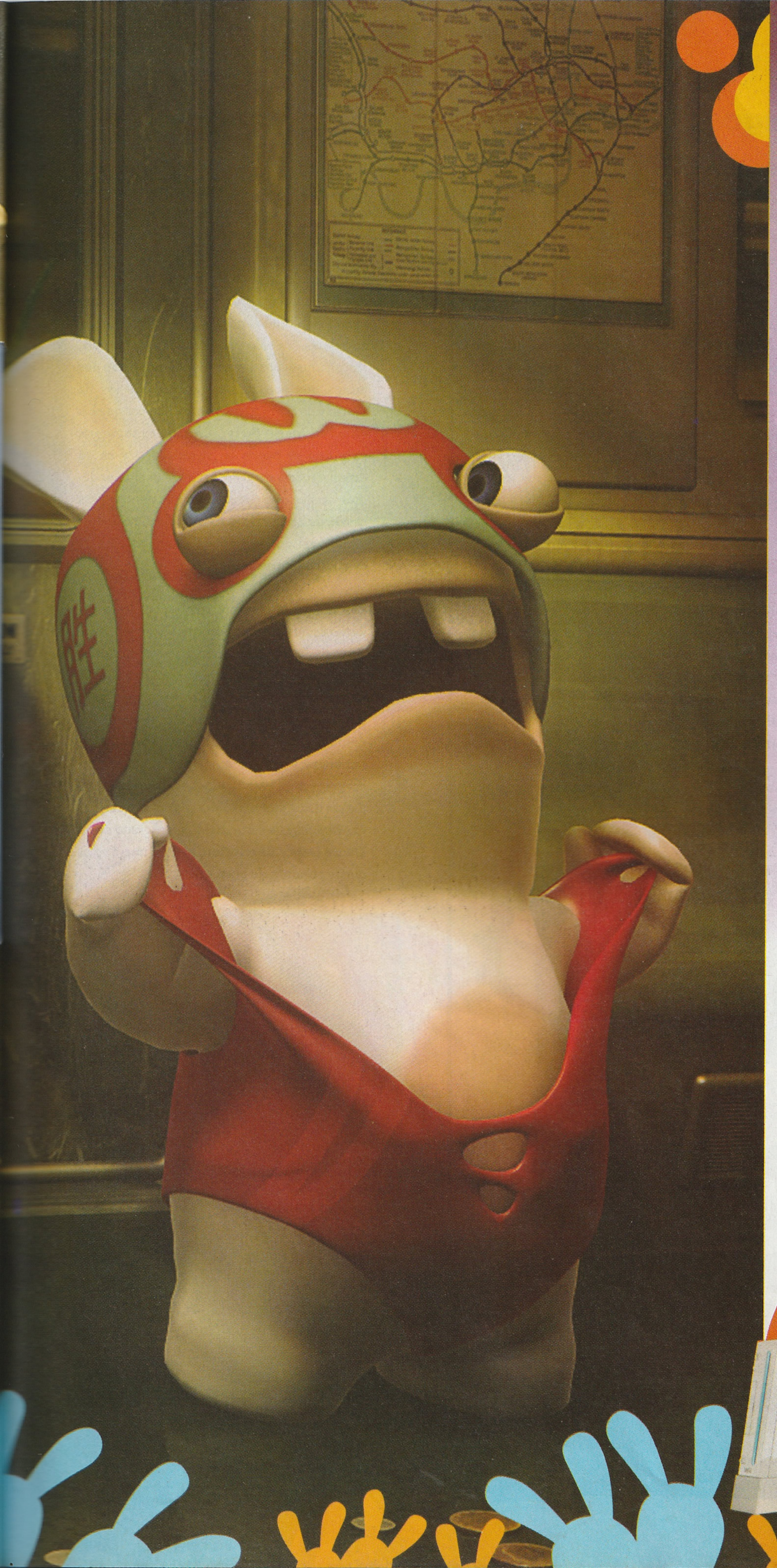
El rey de los deportes como nunca se ha jugado

La aventura que te espera en **Mario Super Sluggers** es enorme, siempre tendrás oportunidad para mejorar tus marcas o equipo, y esperamos que estos consejos básicos que te preparamos te ayuden en tu camino hacia el campeonato o cuando juegues contra tus amigos. Si tienes alguna duda respecto a personajes o campos en específico, puedes mandárnosla a nuestro correo electrónico y con mucho gusto te ayudaremos.



La nueva aventura de los conejos ahora en exclusiva para Nintendo

Rayman es un personaje sumamente popular que lleva más de 10 años de historia, pero en poco tiempo su estilo de juego y características principales han cambiado bastante para dejar de ser un juego de aventuras en plataforma y convertirse en todo un suceso en los minijuegos, gracias a lo divertido que resulta seguir las locuras de los conejos invasores que han intentado de mil maneras conquistar el universo de **Rayman** y el nuestro, utilizando todo tipo de artimañas y parodias que nos han hecho reír y convivir con nuestros cuates desde hace algunos años. Ahora, estos desquiciados seres con aspecto gracioso utilizarán un nuevo medio para sus fines de conquista... la televisión, apoderándose de todo lo que vemos, ¡incluso de los comerciales! Ya nada está fuera de su alcance.



Salva al mundo usando tus propios movimientos

Los desquiciados no se conforman con invadir el planeta, ahora van por uno de los objetos sagrados... la televisión. Los **Rabbids** se han apoderado de casi todos los canales que puedes encontrar en tu tele, ¡incluso de los anuncios! Ayuda a los **Rabbids** a apoderarse de todos los programas y vuelve loco a **Rayman** (así es, tendrás todo a tu alcance para sacar de quicio a uno de los héroes más prominentes de Ubisoft). En la modalidad de historia, jugarás durante una semana de televisión, cada día tiene nuevas -y desquiciadas- técnicas y extraños movimientos que puedes realizar en los diferentes minijuegos. Pueden participar hasta ocho jugadores turnándose y cuatro en modo simultáneo.

Dale un nuevo uso a la Balance Board

Si bien los controles del Wii significaron un medio para desarrollar verdaderamente las intenciones de los programadores al planear este título por las diferentes posturas o acciones que puedes generar con el puntero, al utilizarlo como revólver, manguera, matamoscas o demás utensilios poco ortodoxos; ya hacía falta un nuevo ingrediente para la fórmula de los conejos, y Nintendo tuvo a bien el lanzar la Balance Board que ya viste en **Wii Fit**, pero Ubisoft le dará un nuevo uso, no como tabla de *snowboarding* tradicional, pero sí para que pongas literalmente tu trasero y te deslices –o al menos lo simules- por diferentes colinas de nieve tal como si montaras un trineo, esto por mencionar una de tantas opciones que tendrás para utilizar la tabla.

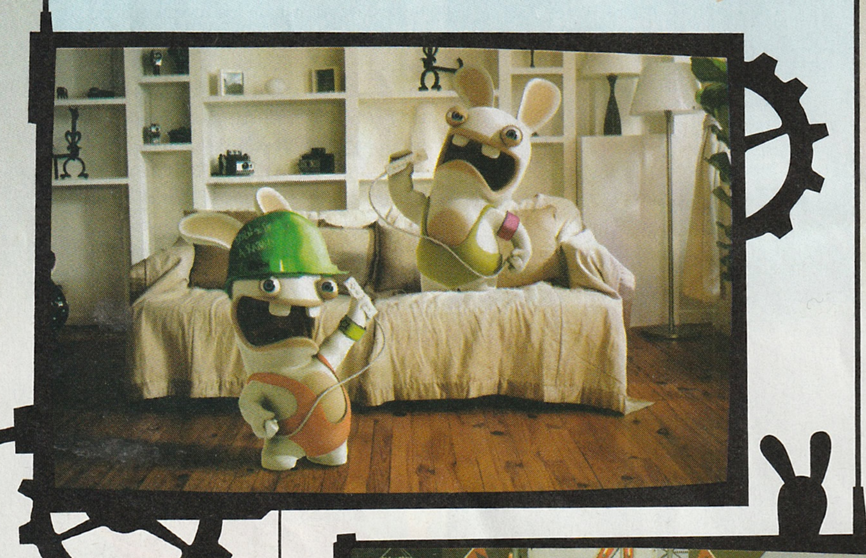
Compañía: **Ubisoft**.
Desarrollador: **Ubisoft**.
Clasificación: **E**.
Categoría: **Minijuegos**.
Jugadores: **4**.

Nuevos minijuegos, más locura

Este tipo de juegos resulta agradable cuando lo realizan personas a las que les divierte su trabajo y vaya que en Ubisoft saben pasársela bien. La gente de desarrollo y entorno creativo sí que le ha dado un fuerte golpe al aburrimiento con esta nueva serie, pues **Raving Rabbids** tiene todo el humor y entretenimiento rápido y práctico, que siempre es interesante disfrutar. Los minijuegos son cortos, pero te mantienen en acción continua y están llenos de detalles hilarantes que superan a las dos entregas pasadas... ¡imagínate cuán desquiciados están estos invasores!

En esta ocasión encontrarás nuevos y más alocados juegos. Más de 65 retos especiales que conservan el estilo que hizo famosos a sus antecesores, y sobre todo, con la intervención de los conejos y sus múltiples situaciones que salen fuera de control y parodian la cultura popular, desde las series de televisión hasta la programación clásica. Por supuesto podrás jugar de forma individual (bastante entretenida) o con todos tus amigos, para que el reto y ambiente crezcan. Participa en el modo cooperativo: pelea con cuatro amigos simultáneamente, o vuélvete loco con hasta ocho jugadores en el modo social. ¡Incluso puedes sabotear a tus amigos mientras están jugando!; aquí no verás quién te la hizo, sino quién te la paga.

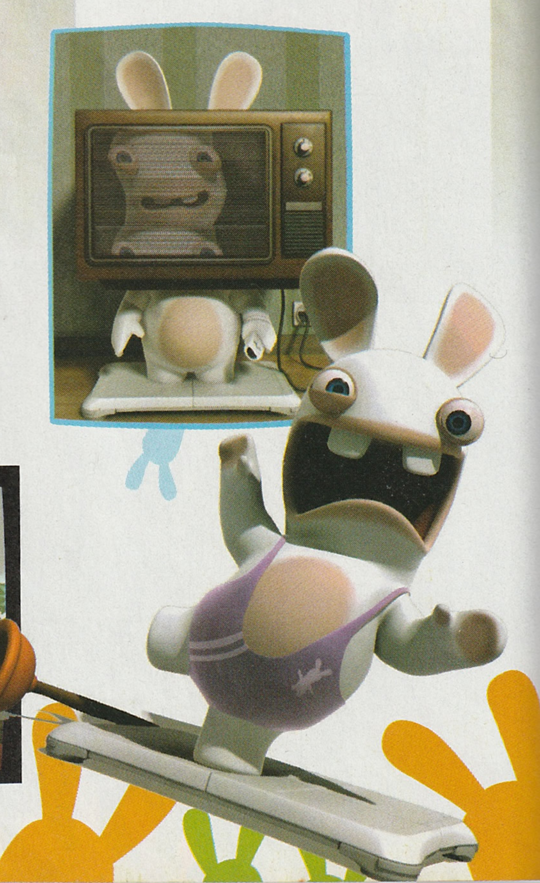
Aunque la Balance Board es la novedad en esta edición, los controles tradicionales del Wii siguen siendo piezas fundamentales para el éxito de **Rayman Raving Rabbids**, al descubrir nuevas e innovadoras maneras de juego con ocho modos diferentes, incluyendo sacudidas, precisión, agilidad y equilibrio. Utiliza el Wiimote y la Wii Balance Board para bailar y mover tu cuerpo al ritmo de la música (aquí podrán participar cuatro jugadores utilizando el Wiimote y Nunchuk para seguir las figuras o posiciones en pantalla), que pone de buen humor a los conejos o para generar diversos trucos especiales mientras te deslizas por las frías colinas. Técnicamente, la tercera parte del juego contará con soporte para la Balance Board, así que no pienses que se trata de uso esporádico, pues tendrá acción en continuas ocasiones. Entre mejor realices tus actividades, los conejos tendrán una postura diferente, partiendo desde un desinterés pleno, hasta recibir una ovación de pie con su peculiar estilo de expresión. También recibirás una calificación global con respecto a tus actividades; recuerda que todas esas marcas nos las puedes enviar para publicarlas dentro de la sección Los Retos.



En conclusión

Sabemos que **Raving Rabbids** no inventó la fórmula de los minijuegos, pues ya había muchos otros que cuentan con años de experiencia, pero es de destacar que con el apoyo de estos seres invasores, la franquicia de **Rayman** se ha elevado como la espuma. Para esta tercera edición notamos un estilo de juego mucho mejor, superando incluso a las dos entregas anteriores, no sólo por la adición de la tabla, sino incluso por lo versátil que resultan los juegos que son más duraderos que los de **Wario** y de cierta forma más dinámicos que los vistos en **Mario Party**, aunque, por supuesto, cada uno es bueno en su categoría y en su especial forma de jugarse. Gráficamente podemos decirte que cumple con lo estándar para el Wii, de hecho, no se ha modificado el motor gráfico, así que ya te podrás dar una idea de cómo lucirá tu aventura.

El sonido es importante, como sabes, los conejos no se caracterizan por tener diálogos extensos... de hecho sólo saben gritar como locos, pero vaya que tienen carisma para hacerlo. No obstante, las melodías que acompañan cada minijuego quedan perfectas para el momento, desde ritmos suaves y melódicos, hasta fuertes tamborazos que te animarán a emprender acciones más aventuradas; por supuesto, los juegos dedicados al baile contarán con canciones populares o comerciales, no al grado de un **Dance Dance Revolution**, pero sí traerá rolas que te pondrán de buen humor.



Rayman
desde el punto de vista de Ubisoft

Como sabemos que aún tienes más ganas de información sobre este peculiar título de Ubisoft, a continuación te presentamos una entrevista con Adrian Lacey, gerente general de Ubisoft, quien nos platicará sobre este entretenido (y fuera de lo común) juego que claramente ha tomado al Wii como su consola predilecta y exclusiva.

Ubisoft: ¿Cuál es la historia de RRR TV Party?

Adrian Lacey: Los **Rabbids** han invadido el mundo y ahora... ¡la pantalla de tu televisor! Necesitan tu ayuda para hacer estragos en la deliciosa programación diaria y volver a **Rayman** loco. ¡Es cierto! Los **Rabbids** se han encargado de entrar en la televisión y ahora tratan de poner todo patas arriba en todos los programas que puedes imaginar. ¡Anuncios, música, series, películas! ¡Todo donde un **Rabbid** pueda usar su imaginación! En el modo historia jugarás con la programación de una semana en la tele; cada día tiene nuevos y más locos retos que se combinan con tácticas y movimientos dementes y con minijuegos.

Ubisoft: Esta es la tercera entrega de la serie Party Rayman; ¿cuál es la diferencia con respecto a la primera?

AL: En el primer título, **Rayman** trató de explotar el potencial del Wii luchando contra una invasión, y aunque el modo multijugador era parte del juego, no lo explotamos como queríamos. En **Rayman Raving Rabbids 2**, la mayoría de los juegos se podían jugar hasta con cuatro participantes simultáneamente; nos centramos realmente en la experiencia multijugador, haciendo que los jugadores se empujaran y apartaran. Con **TV Party**, volvemos a intentar ser un título puntero en Wii gracias a la Wii Board. Así que, básicamente, tenemos más movimientos, más jugadores, más profundidad y ¡el uso de la nueva Wii Board!

Ubisoft: Con todo el mensaje que hay alrededor del Wii Fit, ¿hay algún beneficio físico?

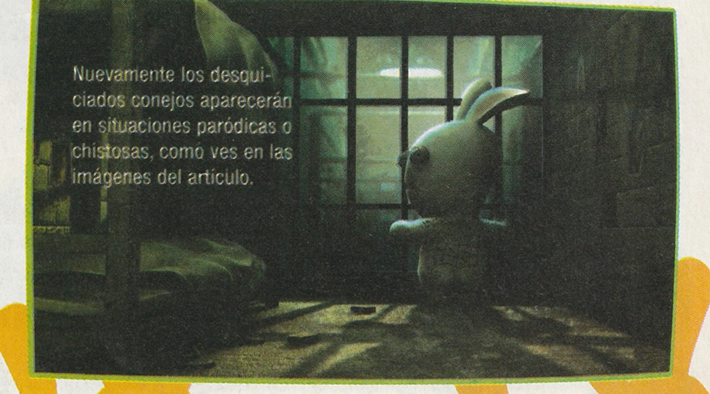
AL: El hecho de jugar en este tipo de consola y con este modo de juego implica un ejercicio físico, ya que tienes que estar en constante movimiento. Incluso aunque para el juego lo más importante es la diversión, probablemente tú estés sudando, ya que necesitas resistencia y habilidad. La Wii Board ha traído un mundo enorme de nuevas posibilidades... Pero todos sabemos que el estilo **Rabbid** es más de exhibición que de tener un progreso físico... ¡de hecho, este podría ser el primer juego que puedes jugar hasta con el trasero!



Aquí tienes listo el atuendo navideño para que vistas a tu conejo. Recórtalo con unas tijeras siguiendo la línea punteada y adorna tu árbol.

Las pestañas se doblan para sujetar el traje.





Nuevamente los desquiciados conejos aparecerán en situaciones paródicas o chistosas, como ves en las imágenes del artículo.

Ubisoft: ¿Todo el juego va a estar alrededor del tema de la televisión?

AL: Básicamente, jugarás con los **Raving Rabbids** y provocarás el desastre en la televisión, mostrándote en público en varios programas de la tele, tanto en música como en las películas... Los **Rabbids** se han infiltrado en todas nuestras series favoritas, en los deportes... ¡incluso se van a reír de nuestra amada publicidad!

Ubisoft: ¿Cómo funciona el modo multijugador?

AL: Hay diferentes maneras de jugar con tu familia y amigos. Puedes jugar muchos juegos con hasta cuatro jugadores a la vez. También hay multitud de juegos en los que se pasa el turno con el Wiimote. Hemos desarrollado juegos en los que se combina el uso de la Wii Board con el Wiimote, en el que el amigo puede ayudar o molestar al jugador que esté en la Wii Board. También hemos incluido un modo party que permitirá jugar hasta a 8 jugadores por turnos, así como sabotear a tus oponentes.

Ubisoft: ¿Habrá alguna característica *online*?

AL: Sí, podrás personalizar tu **Rabbid** con ridículos atuendos y, como los **Rabbids** no están quietos ni un segundo, tendrás que aprovechar cualquier momento para darle un coscorrón, que pare, y así poder hacerle una foto para inmortalizar el momento. Luego, podrás colgar y enviar las fotos *online* y puntuar las fotos más divertidas.

Ubisoft: ¿Cuál es el peor aspecto de los otros RRR que has podido dirigir y arreglar en esta secuela?

AL: Hemos trabajado mucho en la accesibilidad y en la profundidad del nivel de diseño. El hecho es que la Wii ha abierto las puertas a nuevos tipos de jugadores y que nosotros tenemos un juego en el que es fácil meterse, pero que sigue requiriendo habilidad para dominarlo. Por esto, hemos incluido un gran número de juegos que tienen una progresión real y permiten a los jugadores más *hardcore* explotar los controles al máximo.

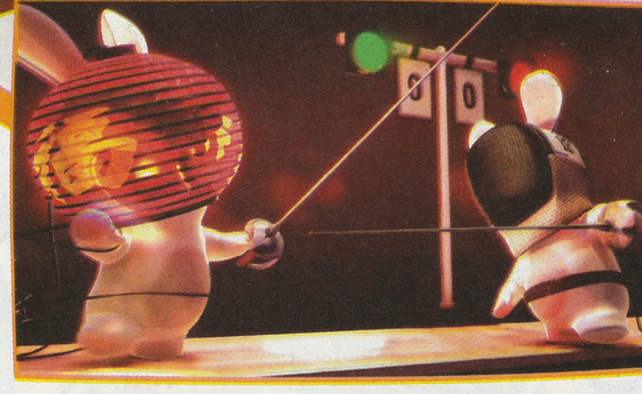
Ubisoft: ¿Por qué piensas que Rayman Raving Rabbids TV Party será el mejor juego de este 2008?

AL: ¡Porque nos estamos divirtiendo con los conejos en la TV! No intentamos hacer un juego de estrategia que requiera más de quince horas de juego al día. Aquí cualquiera que tenga entre cinco y 55 años, sea jugador experimentado o no haya tocado el control en su vida, podrá tomar los controles y pasársela bien. Puedes jugar contra los demás en cualquiera de los escenarios de juego, pero lo más importante, te carcajearás de lo que los demás hagan cuando participen en las cosas creativas de los conejos. También agregamos profundidad, para que los jugadores experimentados obtengan más que una simple compilación de minijuegos rápidos, pues ahora podrán mejorar y progresar en muchos de los juegos y, por supuesto, mostrar sus mayores puntuaciones.



Este es el otro atuendo para el segundo conejo. Las pestañas del gorro van por atrás de las orejas.

Si eres menor, pídele ayuda a un adulto.



No sólo Michael Phelps es capaz de acreditarse ocho medallas de oro, también los Rabbids pueden lograr esa hazaña.



Así es como se verán tus **Rabbids** con atuendo navideño.



Presentación en **México de...**

La compañía realizó un evento para la prensa, distribuidores y consumidores en la ciudad de México. Ahí pudimos jugar de nueva cuenta el título de nuestra portada: **Rayman Raving Rabbids TV Party**, además de otros juegos para las demás consolas.





Ya se está volviendo una costumbre que las compañías de videojuegos que tienen representación en México realicen eventos para mostrar sus últimos lanzamientos, con la gran virtud de hacerlo con las versiones previas (betas) al producto final, dando la oportunidad a los medios de conocer los juegos antes de su lanzamiento.

Asi que nos dirigimos al Centro de Diseño Alemán en donde se realizó el evento a checar, el *line up*, que incluyó los títulos de **Rayman RRTVP**, **Prince of Persia**, **Far Cry 2** y **Tom Clancy's Endwar**, estos últimos tres para las demás consolas caseras. Este evento también nos sirvió para cerrar muchas de las cosas que estás viendo en esta edición; fue una sinergia muy interesante la que llevamos a cabo con Ubisoft, la cual resultó en una revista diferente. Seguiremos planeando este tipo de cosas con ésta y más compañías que estén interesadas en ir más allá con nosotros.

Como siempre en este tipo de presentaciones se aparece toda la crema y nata de la industria en México, personas que conocemos desde hace mucho tiempo y con las cuales hemos convivido. Es interesante ver también a gente de otras compañías, dejando ver que aunque sean competencia, las relaciones son de maravilla. Buen punto entonces para Ubisoft por continuar con estas acciones.



Este título de Ubisoft nos pone a hacer cosas bastante chistosas con el Wiimote y Nunchuk. Los asistentes no dudaron en llevar a cabo todas las rutinas, incluso hasta las que requieren sentarse en la Balance Board.

Compañía: **D3Publisher** Desarrollador: **Treasure** Categoría: **Shooter**



BANGAI-O NO NACE AHORA PARA EL NDS, AUNQUE SU MODO DE JUEGO Y LA EXCELENTE VENTAJA DE DOBLE PANTALLA LE DAN OTRO NIVEL, SIN EMBARGO, PRIMERO APARECIÓ HACE POCO MÁS DE OCHO AÑOS EN EL N64 Y DREAMCAST; EL PROBLEMA ES QUE LA VERSIÓN DE 64 SÓLO SE DISTRIBUYÓ EN JAPÓN MIENTRAS QUE EN EL DREAMCAST, SÍ LLEGÓ A AMÉRICA Y EUROPA. SI QUIERES CONOCER MÁS DE ESTE INTERESANTE JUEGO, CHECA LA SIGUIENTE INFORMACIÓN.


GRÁFICOS


SONIDO



GAMEPLAY


HISTORIA


DIFICULTAD







LA SECUELA, LISTA PARA EL NINTENDO DS

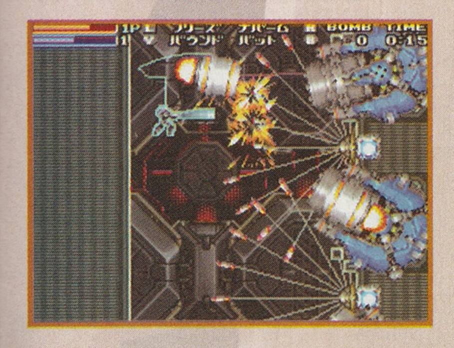
Generalmente, los *shooter* o juegos de disparos están enfocados a naves de alto poder que cruzan diferentes misiones donde las ráfagas de balas son tan consecutivas como una tormenta, además de pasar a través de diversos objetos que serán los obstáculos más difíciles de esquivar. Pero en **Bangai-O Spirts** no tendrás alguna aeronave militar o espacial, sino un Mecha o enorme robot que será tu medio para enfrentar este nuevo reto, tal como ocurre en otras historias como **Macross** o **Evangelion**. Sin embargo, se conserva el estilo de combate y la intensa acción que te mantendrá con los ojos bien abiertos en la escena.

Bangai-O Spirits fue desarrollado por gente que ya tiene experiencia en el género *shooter*, la compañía Treasure, quienes también se encargaron de **Ikaruga** para el Nintendo GameCube; es por ello que tendrás asegurado un buen juego de extremo a extremo, en calidad visual y de *gameplay*. La versión de Nintendo DS es una reinvención de lo que anteriormente pudimos apreciar en el Nintendo 64 –que se volvió un clásico de culto para los fans-, aunque se han agregado nuevos elementos de juego e historia para darle un enfoque aún mejor. El *gameplay* incluye una amplia gama de movimientos espectaculares, así como sensores especiales para que detectes las amenazas en pantalla.



LA PRECISIÓN Y TUS REFLEJOS SERÁN VITALES PARA LA MISIÓN

Aquí tus reflejos son importantes, pues la pantalla se llena con proyectiles enemigos y debes moverte estratégicamente para evitar cualquier colisión. En total, son más de 160 niveles de juego en donde probarás tus habilidades en la técnica y estrategia. Pero si crees que es poco, ¡no te preocupes! Checa la opción de editar niveles (*Level Editor Tool*), aquí utilizarás la pantalla táctil del Nintendo DS (y el *Stylus*) para diseñar y perfeccionar los niveles que salgan de tu imaginación, así, si pensabas que no era suficiente el reto o la complejidad de los escenarios que puso Treasure, tendrás carta libre para hacer los tuyos y ver qué tan bueno eres en un combate personalizado. Mejor aún, podrás compartir tus creaciones y recibir las críticas o alabanzas de tus amigos (ya sea que tú diseñes desde cero un nivel, o escojas uno de los 160 existentes para darle esos toques finales que –según tu experiencia- lo harían más emocionante.



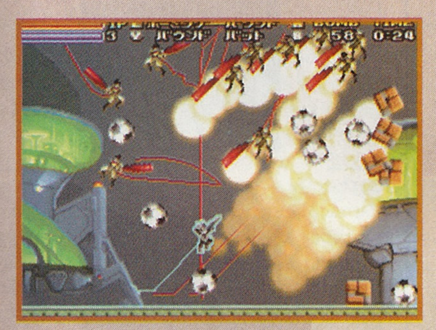


Movimientos especiales

El movimiento será libre (horizontal y verticalmente), es decir, podrás conducirte por cada rincón de la pantalla para organizar mejor tu estrategia de ataque y mientras conquistas los retos que se presenten, toma en cuenta que si juntas los múltiples *power-ups* que aparecerán al destruir obstáculos o enemigos, podrás crear "Ataques Combo" que serán devastadores para tus enemigos. La historia no es tan compleja como esperarías, de hecho cuando lo juegues notarás que en sí la narrativa está puesta como liga entre misiones, pero no como un objetivo sólido, pues en este juego lo que más destaca es la forma en que se juega, lo dinámico de las colisiones en pantalla y las variantes de ataques que tienes para sobrevivir a una lluvia de rayos. Además, claro está, de las diferentes opciones de juego que te mantendrán entretenido, quizá fue por ello que la historia no representa mucho en este juego.

Crea tus propios sonidos

Otro de los aspectos importantes es el sonido y en este ámbito se ha implementado la tecnología Original Sound Load; cambia niveles, repeticiones de las escenas de juego o las estadísticas de tus puntuaciones al convertir dichos datos en archivos de sonido que pueden ser emitidos a través de las bocinas de tu Nintendo DS. Los archivos de sonido pueden ser recibidos e interpretados entre distintas consolas de Nintendo DS y los puedes transmitir en línea a través de Internet o salvarlos directamente a otro dispositivo, como una PC, por ejemplo, permitiendo que catalogues los archivos, compartas y compares tus niveles (en línea) de forma sencilla con los jugadores de todo el mundo.



En el modo *multiplayer* tendrás la oportunidad de participar en un evento al estilo cooperativo con hasta tres de tus amigos más, compartiendo la información del juego de forma local, y claro, aquí también podrás utilizar tus creaciones del editor de niveles, así como el Sound Load para que los momentos de entretenimiento no paren nunca y así vivas una experiencia diferente cada vez que cumples una misión en **Bangai-O Spirits**. En cuanto a las armas, ¡no te preocupes!, tendrás una amplia variedad para que selecciones y combines de forma estratégica cualquiera de los elementos de la armería, como una gran variedad de misiles como los de napalm, teledirigidos y buscadores, además de espadas, bates y escudos.







Los títulos más destacados de Treasure

Porque siempre es bueno tener antecedentes de lo que consumimos.

Ikaruga (GameCube, 2001)

Bangai-O es un juego bastante bueno, pero si hablamos de **Ikaruga**, éste es uno de los mejores *shooters*, desde que inicias el juego y tomas control de tu nave. La acción se desarrolla en la forma tradicional de las viejas Arcadias, en una perspectiva vertical que va desplegando poco a poco el resto del escenario mientras eres atacado por múltiples naves que liberan cientos de pequeñas balas que debías esquivar al cambiar de plano.

Sin and Punishment (N64, 2000)

Es una costumbre que no nos gusta, pero muchos de los buenos juegos sólo se quedan en Japón, como **Sin and Punishment** que salió hace ocho años en el Nintendo 64. Sin embargo, para beneplácito de todos nosotros, recientemente pudimos disfrutar de este increíble "rail shooter" por medio de la Consola Virtual. Si no has tenido la oportunidad de jugarlo, ¡qué esperas! Gasta unos cuantos puntos, no te arrepentirás.

Los expertos comentan...



MASTER

Después de algún tiempo de espera podemos disfrutar de un buen juego de disparos, cortesía de Trasure, que la verdad se les da muy bien el género; tan sólo hay que recordar lo que lograron en el GCN con **Ikaruga**. El título en cuestión es extremadamente divertido, pero sobre todo adictivo; a pesar de que seas eliminado en una escena más de una vez, no vas a perder nunca la emoción o el ánimo para terminarla. Mención aparte tiene el editor de niveles, quizá no tan completo como el de **Smash Bros. Brawl**, pero igual de importante.



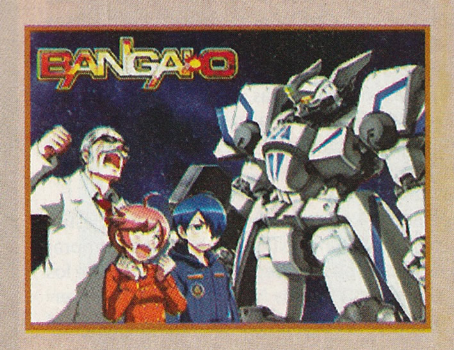
CROW

Luego de tantos juegos con historias y argumentos elaborados, se antoja jugar algo que vaya directo al punto: la acción. Así es, por eso **Bangai-O Spirits** es –para mí- uno de los juegos que más recomiendo para esta temporada. La diversidad de elementos gráficos, así como los distintos tipos de armas y combinaciones harán de tus misiones unas travesías de estrategia y destreza. Tu enorme robot será el medio para que enfrentes a cientos de enemigos y los destruyas con tus poderosas armas.



PANTEÓN

A pesar de no ser un fan a morir de los títulos basados en anime, me gustó bastante esta opción para el Nintendo DS. Ya hacían falta juegos del género de los shooters, pues ya se habían olvidado un poco. En cuestión de gráficos y música, cumple su cometido, pero hablando de *gameplay*, creo que es donde se sacaron un ocho; se juega muy bien y no tienes problemas para aprender a jugarlo, la cosa difícil es dominarlo, claro está.



Nintendo Media Summit

San Francisco, California
2.10.08

¡Noticia de última hora!

A mediados de septiembre, Nintendo anunciaba que impartiría un par de conferencias el día dos de octubre tanto en Japón como en Estados Unidos, en las cuales daría a conocer sus planes a futuro. Sobra decir que las especulaciones y rumores después de saberse lo anterior estaban a la orden del día, y podemos decir que, por fortuna, muchos de dichos rumores se volvieron realidad, comenzando por un nuevo diseño para el Nintendo DS.

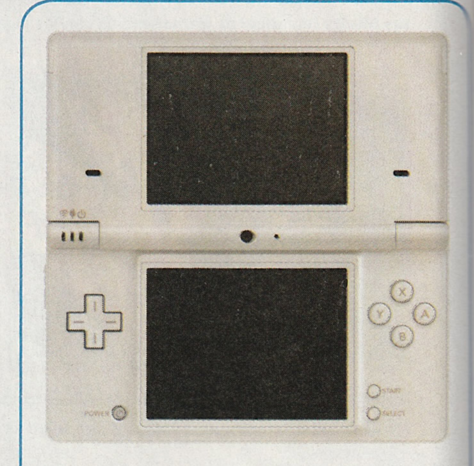
Todos sabemos que el NDS es actualmente el sistema más vendido del planeta, sobrepasando por mucho no sólo a sus competidores directos, sino incluso a consolas caseras, pero a Nintendo, que siempre está innovando, le hacía falta un nuevo aspecto además de características, las cuales ya han sido mostradas; para empezar, el nombre de este nuevo sistema será Nintendo DSi, más pequeño que el modelo Lite, pero las pantallas serán poco más grandes, exactamente de 3.25 pulgadas, contra las tres que tienen los modelos tradicionales.

Dentro de las nuevas funciones, encontramos que ahora poseerá una cámara de 0.3 megapixeles, y posiblemente las fotografías que tomemos las podremos usar en diversos juegos; además, podrá reproducir música -¿de dónde la leerá?-, ah, pues se ha incluido un *slot* para tarjetas SD. Otras de las cualidades del nuevo Nintendo DSi las tenemos en un explorador para navegar en Internet y un editor de imágenes.

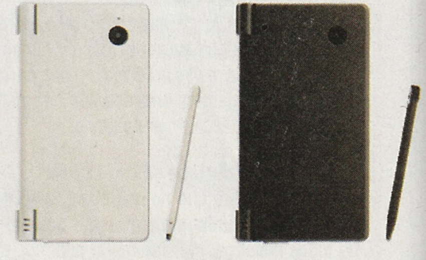
Por si todo lo anterior se te hiciera poco, existirá un canal de Tienda NDS donde podrás comprar diferentes tipos de juegos, los cuales irán de los 200 a los 800 Puntos Nintendo; este canal servirá de forma similar a lo que hemos visto en el servicio de descargas de Wii. En la conferencia también se habló de juegos para el NDS, de los cuales destacan una tercera parte de **Mario & Luigi** y un nuevo **Wario Ware**. Su fecha de salida para Japón fue programada para el 1 de noviembre, mientras que para América, al momento de escribir esta nota, no se tenía nada oficial.

Si crees que para Wii no existieron novedades, estás muy equivocado, de hecho en los próximos meses su catálogo recibirá verdaderas joyas; se revelaron dos grandes títulos basados en franquicias tradicionales, nos referimos a... ¿están sentados?... prepárense... **Punch Out!!**, y **Sin & Punishment 2**, los cuales lucen verdaderamente impresionantes, además de prometer usar de manera ingeniosa el Wiimote. Por otro lado, también se mostraron proyectos exclusivos de parte de las licencias, tales como **Lost In Blue 2**, **Cosmic Walker**, **Final Fantasy: Crystal Chronicles: Echoes of Time**, **Klonoa** y **Let´s Tap**.

Junto con ellos, vendrán nuevas ediciones de juegos de Nintendo GameCube pero con nuevas funciones gracias a los controles de la consola; los primeros dos en recibir el tratamiento serán **Pikmin** y **Donkey Kong Jungle Beat**.







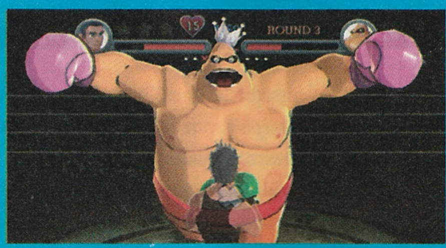
Te presentamos a la tercera generación de Nintendo DS.





Animal Crossing: City Folk será el primer título en aprovechar las funciones del Wii Speak.









Endless Ocean 2, **Punch Out!!**, **Sin & Punishment 2** y **Trace Memory** son algunas de las novedades que se anunciaron para el Wii.

Wii Speak

Ya antes se habían comentado las funciones de este accesorio que viene a incrementar las capacidades de la consola de Nintendo, pero ahora en esta conferencia se dieron más pormenores de lo que podremos esperar; es decir, no sólo te servirá para comunicarte con tus amigos dentro del universo de **Animal Crossing: City Folk**, sino que incluso la compañía está planeando sacar un canal exclusivo para usar el dispositivo (tentativamente Wii Speak Channel), el cual te permitirá sostener conversaciones con otros usuarios de Wii en el mundo a través de la conexión Wi-Fi.

Basta con tener Internet de banda ancha en tu consola para que actives dicho canal, sin costos extra ni mucho menos, muy al estilo de Skype (programa para hablar por teléfono por Internet), o en un panorama más conservador, y puedas ejecutar las conversaciones vía voz que seguramente tienes a través del Windows Live Messenger. La llamada podrá ser tripartita, pero sólo para usuarios de Wii, por lo que las llamadas vía voz IP a teléfonos fijos y celulares quedan descartadas; sin embargo, es un paso gigantesco para que el Wii se convierta en una plataforma multimedia, así como una herramienta de comunicación que no se limite a los juegos.

Almacenamiento

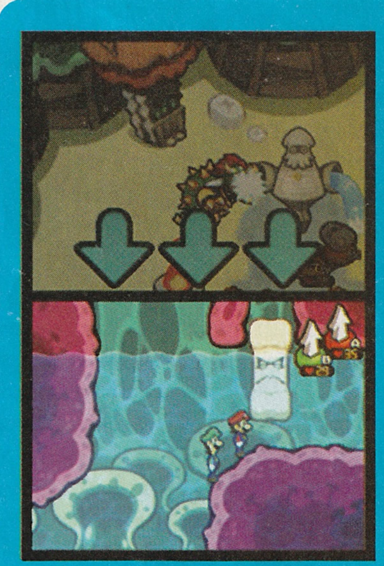
El tema de cómo guardaremos los juegos, fotos y demás archivos multimedia en el Wii fue uno de los más sonados antes, durante y después de la Electronic Entertainment Expo. Por una parte, los usuarios pedían a gritos un dispositivo que permitiera guardar tanta información, un disco duro interno o externo, por la cantidad de juegos que aparecen semana a semana en la Consola Virtual y WiiWare; además, los respaldos de tus archivos o avances (logros), y sobre todo las canciones que podrás descargar para incrementar la librería musical de juegos como **Samba de Amigo** y **Guitar Hero World Tour**, habrían de superar la capacidad de los 512 megas que tiene el Wii como memoria interna.

Para dar solución a este inconveniente de almacenamiento, Nintendo acaba de anunciar que se lanzará una nueva actualización del Wii para que puedas usar tus tarjetas SD (*Secure Card*) como medio de respaldo global. Esperemos que el nuevo *firmware* reconozca las tarjetas de mayor capacidad, pues hasta el momento sólo se leen máximo las de 2 gigas. ¿Para ti esta acción es lo que esperabas, o qué opinas al respecto?

Club Nintendo

Club Nintendo llega al Continente Americano… pero no nos referimos a la revista, pues nosotros ya tenemos un buen rato compartiendo contigo las novedades de Nintendo, sino al concepto de recompensas que nació en Japón y posteriormente llegó a Europa. Con esto, podrás ganar puntos (por así denominarlos) para cambiarlos por mercancías y diversos coleccionables de la marca. Esta es una acción que Nintendo de América ha tomado para compensar la fidelidad de sus fans, pues no es lo mismo comprar videojuegos que galletas, así que la compañía gratificará tu esfuerzo por mantenerte en el mercado legal y con cada producto que adquieras podrás registrar los códigos para que se sumen los puntos específicos. Los productos que puedes cambiar varían según el momento, pero un claro ejemplo serían los *soundtracks* de tus juegos favoritos y figuras, entre otros.

Como te puedes dar cuenta, se vienen muchas sorpresas para lo que queda del año y los primeros meses del próximo, por lo que deberás mantenerte pendiente de futuras ediciones, ya que te hablaremos más a fondo de cada uno de los títulos que te hemos comentado en este reporte de lo ocurrido en San Francisco, California.



Mario & Luigi RPG 3 entrarán de nuevo en acción en esta secuela para el sistema portátil.



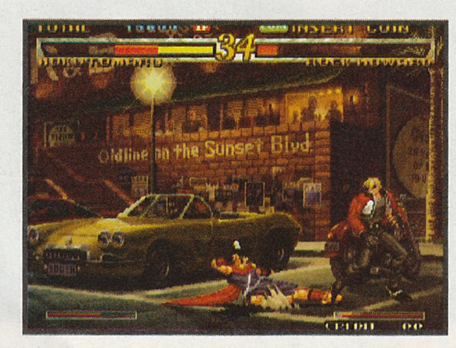
Este sistema de recompensas existe desde hace tiempo en Japón. ¿Te suena conocido el nombre?

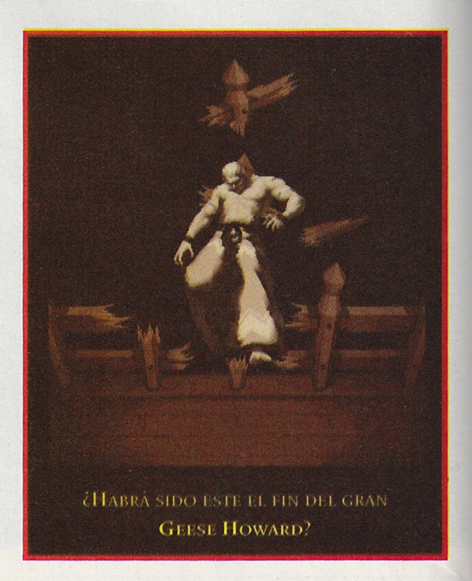
ARCADIAS

Garou: Mark of the Wolves

A mediados de 1999, SNK comenzó a tener problemas con su franquicia **The King of Fighters** debido a los cambios que la saga sufrió en cuanto a historia y *gameplay*, por lo que perdió algo de fuerza en las Arcadias de peleas, mercado que al menos en México había dominado durante el final de la década de los años 90. Por tal motivo, la compañía sabía que necesitaba recobrar la jugabilidad amigable de antaño, de modo que decidieron lanzar una nueva entrega la cual se puede considerar su serie estrella: **Fatal Fury**.





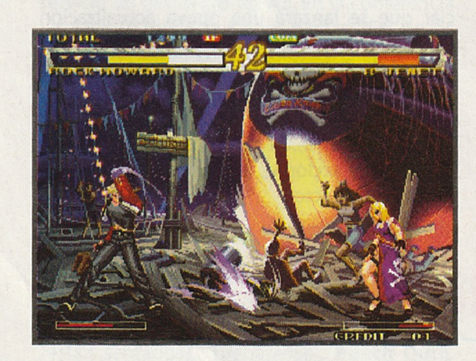


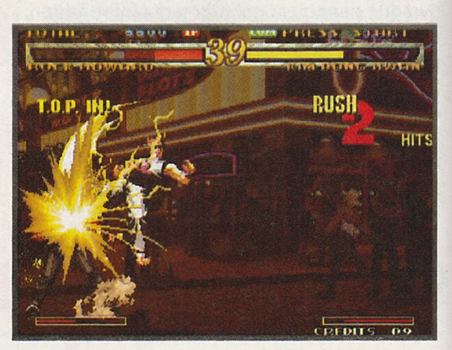
¿Habrá sido este el fin del gran Geese Howard?



El tiempo no detiene su marcha...

El nombre de esta nueva entrega fue **Garou: Mark of the Wolves** (a **Fatal Fury** se le conoce en Japón como **Garou Densetsu**), y su trama se centra algunos años después del último capítulo de la línea principal, donde **Geese Howard** por fin paga todos sus crímenes a manos de **Terry Bogard**. Lo que en ese momento no se sabía es que **Geese** tenía un hijo, **Rock Howard**, el cual obviamente queda desamparado de entrada, lo que hace sentir mal a **Terry**, quien lo toma como alumno.





Los años pasan y **Rock** siente la necesidad de descubrir quién fue su madre, por lo que entra al torneo de peleadores callejeros que regresa a South Town, ya que se sabe que el organizador es su tío... un tal **Kain R. Heinlein**. Además, por las venas del joven entrenado por **Terry** corre un gran poder, el cual aún no aprende a controlar, por lo que piensa que en los encuentros del torneo puede encontrar la experiencia para conseguirlo.

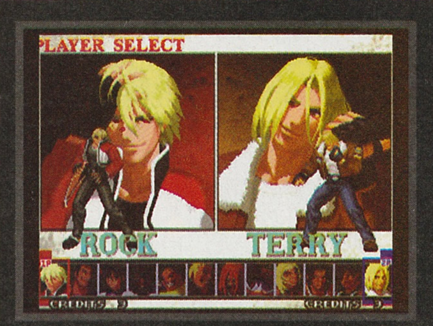
Nuevos rostros para el torneo

Una de las características más importantes de este título la tenemos en relación con los personajes que vas a poder elegir, ya que a excepción de **Terry Bogard**, todos los demás peleadores son nuevos en la serie. Esto pareciera algo negativo, pero es al contrario, ya que se enriquece la historia, además de que muchos comparten técnicas y movimientos con personajes legendarios de **Fatal Fury**.

Realmente se conformó una gran plantilla de peleadores para este título, la cual queda completada con **Gato Futaba**, **Hokutomaru**, **Kevin Rian**, **Freeman** y **Grant**. Aunque no lo creas, no vas a extrañar a los peleadores antiguos, lo cual habla muy bien del trabajo en diseño que realizó SNK para este juego.

En total son 12 los personajes principales más dos jefes finales; de entre los que más destacan tenemos a **Kim Jae Hoon** y a **Kim Dong Hwan**, dos jóvenes coreanos hijos del gran **Kim Kaphwan** que conociéramos en entregas anteriores. Ambos usan las piernas para la mayoría de sus ataques, dejando un poco olvidados los movimientos de los brazos, aunque eso no quiere decir que sean rivales sencillos. **Dong Hwan** puede utilizar la electricidad para causar más daño, mientras que su hermano, **Jae Hoon**, hace lo propio con el fuego. La escuela **Kyokugen** no podía quedar fuera de esta entrega; como representante tenemos a **Khushnood Butt**, alumno de **Ryo Sakazaki**, por lo que es bastante similar en cuanto a sus ataques; dominarlo no te costará trabajo. Sería interesante ver una secuela o un torneo de **KOF** con estas nuevas estrellas.





Una evolución esperada

En *gameplay* también existieron varios cambios que vale la pena mencionar, ya que algunos se siguen viendo en juegos de pelea actuales. Primero tenemos el *Tactical Offensive Position* (T.O.P.), el cual te permite situar el momento en el que prefieras que tu personaje tenga una mayor fuerza además de la posibilidad de realizar especiales de manera ilimitada. Tienes tres opciones: comenzando la batalla, al llegar a la mitad de tu energía, o cuando te reste el último tercio. Pareciera no tener mucha relevancia, pero si eliges correctamente, tienes la pelea decidida.

Por otro lado tenemos el *Just Defense*; esta técnica sirve para bloquear ataques, algo así como el *Parry* de Street Fighter III. Realizarla es algo complicado, ya que consiste en poner defensa en el momento justo en que el golpe te ha conectado; si lo haces bien, saldrá un destello blanco; además de detener el ataque, recibirás un poco de energía en tu barra.

Los encuentros se efectúan de manera individual, uno contra uno, a ganar dos de tres rounds, siempre bajo un ritmo de pelea ágil; en ningún momento habrá pausas, lo que beneficia a los jugadores agresivos. Los combos no son tan largos como los que se aprecian en **The King of Fighters**, pero igual son muy vistosos; se puede decir que su estilo es mucho más técnico.

La presencia femenina no podía quedar fuera; en **Mark of the Wolves** aparece una hermosa pirata de nombre **Bonne Jenet**, quien a pesar de no tener ninguna relación con **Mai Shiranui**, también usa su vestido para golpear al contrario. Parece ser demasiado frágil, pero lo cierto es que si conecta su especial, quedarás contra las cuerdas. Por otro lado, también aparece una niña, **Hotaru Futaba**, quien desea encontrarse con su hermano para al fin ser una familia unida. Sus habilidades son realmente extraordinarias, ya que a pesar de que sus golpes no restan mucha energía, puede encadenarlos para mejorar los resultados.

Por parte de México también se cuenta con un personaje, que como no podía ser de otra forma, se trata de un guerrero de la lucha libre; su nombre en Japón fue **The Griffon Mask**, pero en América se le conoció simplemente como **Tizoc**. Debido a su gran tamaño podía resolver cualquier pelea con un par de agarres, pero obviamente su debilidad radicaba en su lentitud.

Un aullido que aún se escucha

Por donde se le mire, **Garou: Mark of the Wolves** es un juego excelente, que a pesar de ya casi cumplir la década de su salida, sigue manteniendo un *gameplay* que lo vuelve sumamente adictivo; difícilmente se le puede dejar una vez que lo pruebas, además de que marcó el inicio de un personaje que ahora ya es todo un ícono: **Rock Howard**. Esperemos que ahora que SNK prepara recopilaciones de muchas de sus sagas exitosas en Wii, le den una oportunidad a **Mark of the Wolves**, que, para que te des una idea de su calidad, fue rival de **Street Fighter III** y **The King of Fighters ´99**.








Los juegos de horror en NINTENDO

Estando en el mes de noviembre, todos sentimos ganas de espantar y que nos asusten, ya sea por medio de bromas, viendo una película o leyendo un libro terrorífico; pero también hay mucho horror en los juegos de la Gran N, así que decidimos hacer una recopilación de aquellos títulos y series que nos han asustado o que nos estremecen al tener una temática de terror. Algunos son juegos de antaño y otros más nuevos, pero la cosa es que si tienes oportunidad, les des una buena checada; y no te preocupes, algunos están disponibles inclusive para la Consola Virtual o se pueden conseguir actualmente sin mucho problema. Recuerda solamente que no se trata de que forzosamente un juego te espante al grado de gritar, sino que la ambientación y concepto sean lo suficientemente buenos como para que se te pongan los pelos de punta.

Castlevania
Series / 1986

La saga inmortal es una verdadera recopilación de monstruos clásicos y entidades malignas; a pesar de que no todas sus entregas son exactamente terroríficas, cuentan con una ambientación increíble, especialmente **Castlevania 64**, en donde en realidad sientes que estás en cada uno de los lugares tan sobrecogedores del castillo más popular de los videojuegos.



Ghosts'n Goblins
Series / 1986

Zombis, esqueletos y demonios te esperan en estas dos series llenas de lugares tétricos en donde solamente tu habilidad te ayudará a sobrevivir; aquí enfrentarás diablitos, dragones, ogros y hechiceros sin cesar. Además de todo, tienes la desventaja de que sentirás un escalofrío garantizado, pues al despojarte de tu armadura, ¡combatirás al mal a calzón limpio!

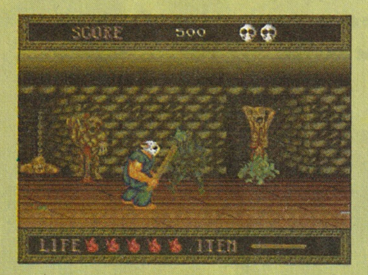


Chiller
NES / 1986

Este fue un juego muy polémico en las salas de Arcadia, y no era para menos, hay mucha sangre, aparecen instrumentos de tortura y otras cosas de horror. Es lógico que la versión de NES fuera rechazada de manera oficial, pero Sharedata lanzó este juego de manera no oficial y hoy es un clásico que bien vale la pena mencionar. Es uno de los pocos juegos dobles para la Zapper, aunque no sea oficial, claro.



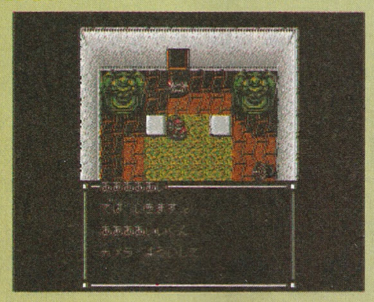
Splatterhouse
Series / 1988



Afortunadamente, esta gran serie ya está a nuestro alcance gracias a la Consola Virtual; en **Splatterhouse** todo, absolutamente todo está en tu contra; tu novia ha sido secuestrada y está dentro de una mansión llena de las más horrendas bestias y seres fantasmagóricos; sólo la brutalidad de los poderes de tu máscara puede ayudarte a enfrentar a todas las pesadillas de este lugar.

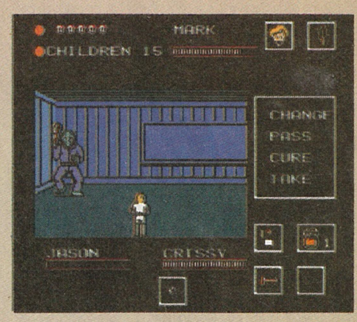
Sweet Home
Famicom / 1989

Este singular título estuvo disponible sólo en Japón y se cree que fue el primero del género Survival Horror. En esta aventura de miedo, tú y tus amigos deben investigar una casona en donde no solamente hay cosas terroríficas, sino que incluso si no tienes cuidado, puedes ir perdiendo a todos tus compañeros uno a uno; es una lástima que este juego no llegara a nuestro continente; ojalá llegue a la Consola Virtual.



Friday the 13th
NES / 1989

Uno de los juegos más incomprendidos del legendario sistema de 8 bits es sin lugar a dudas esta singular aventura en la que realmente sientes que estás viviendo una película *Friday the 13th*. **Jason Voorhees** es el jefe final, pero a diferencia de casi cualquier videojuego, aquí tienes que estar peleando contra él durante todo el juego, en el cual no tienes muchas oportunidades de descansar, **¡Jason** está prácticamente en cualquier lugar!

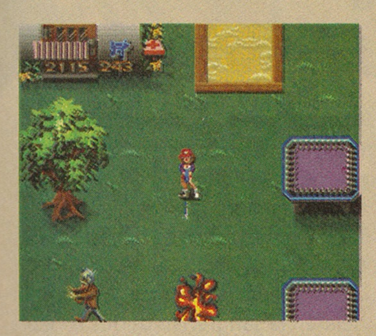


A Nightmare on Elm Street
NES / 1989

Basado en las películas del mismo nombre, este título se tornó más en un juego de acción que en realidad de horror; no obstante, es muy divertido y tiene muchos de los monstruos clásicos de la serie de filmes del carismático **Freddy Krueger**, los cuales conservan todo el estilo repulsivo característico de las cintas.

Zombies ate my Neighbors
SNES / 1993

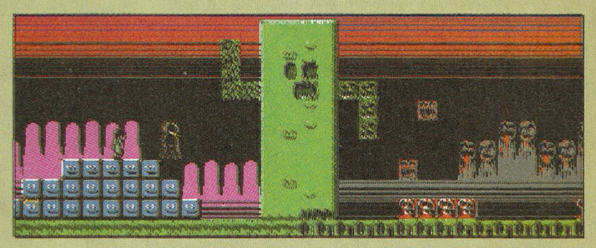
Esta aventura de LucasArts tiene una temática muy simple y común para la época: dos adolescentes deben detener una invasión de zombis, vampiros, maniáticos con sierras eléctricas, momias, muñecos diabólicos y un científico loco (entre muchos otros) y evitar que se coman a tus vecinos. La emoción es que no puedes quedarte quieto ni un solo instante, puedes sobrevivir, pero tus vecinos no...



Ghoul Patrol. La secuela de este juego fue mucho menos popular que esta aventura, aunque sigue siendo muy recomendable también.

Monster Party
NES / 1989

Monster Party no es exactamente un juego en donde te asustes con facilidad, pero es muy notable por sus toques de horror y ambientación gráfica. Hay varios detalles que sorprendentemente pasaron inadvertidos por las políticas tan conservadoras que Nintendo tenía en esa época, como la transformación ocurrida a mitad de la primera escena y la sangre en la pantalla antes de cada toma.



En esta foto puedes notar el estilo que tiene el escenario antes y después de la transformación; tétrico, ¿verdad? Es curioso que este juego conservó mucho de su violencia gráfica.

Clock Tower
SF / 1995



No cabe duda que éste es un juego que debe lanzarse para la Consola Virtual; en esta increíble experiencia tienes que ayudar a una joven a sobrevivir los constantes horrores de una mansión; lo más sobrecogedor es que no tienes armas para defenderte, sólo eres una chica que lucha por su supervivencia. **Bobby**, el villano que encontrarás a menudo, no te dejará en paz ni un momento, sólo si logras despistarlo lo suficiente.

Resident Evil
Series / 1996

¿Qué podemos decir acerca de esta serie tan increíble, joya del género Survival Horror? En **Resident Evil**, tus pesadillas no son solamente miedos interpretados por tu cerebro, sino horrendas realidades que caminan y no descansan. A pesar de las numerosas secuelas y versiones, las más recomendables son el *remake* para GCN y **Resident Evil 4**. La diferencia entre ver una película y vivirla se define con esa saga tan impresionante. Recuerda que también es sumamente recomendable la versión para NDS de la primera entrega, más por el modo de dar cuchillazos con tu *Stylus*.



Nosferatu
SNES / 1995



La ambientación de este clásico del SNES es increíble; cada personaje está genialmente animado para darle un toque espantoso y realista más allá de lo conocido hasta ese entonces. Zombis, hombres lobo, abominaciones y vampiros estarán listos para acabar contigo; ¿podrás llegar con tu novia antes de que sea tarde? Lo mejor de este juego es que cada personaje, por muy pequeño que sea, tiene un buen nivel de detalle.

Nightmare Creatures
N64 / 1998

Tal y como su nombre lo dice, en este juego te enfrentarás con verdaderas criaturas de pesadilla que no sienten miedo, remordimiento o sentimiento alguno. La ambientación, música y concepto son inigualables; este sí es un juego con el que tendrás sustos garantizados; nunca bajes la guardia, pues puede ser tu último error. Es una lástima que la secuela no apareciera para el N64...



Luigi's Mansion
GCN / 2001

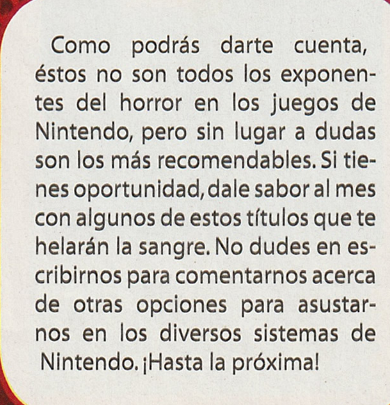
A pesar de tener una temática y ser apto para todas las edades, Luigi's Mansion es una increíble obra maestra del GCN que se ganó un lugar en esta lista de recomendaciones por su genial ambientación, valores físicos y buena tanda de sustos moderados. Si todavía no te sientes con el valor suficiente o no tienes la edad como para enfrentar alguno de los **Resident Evil**, **Luigi's Mansion** es tu mejor opción.



Eternal Darkness: Sanity's Requiem
GCN / 2002



Tal vez éste sea el más recomendable de todos los títulos de la lista; en **Eternal Darkness** no solamente tendrás que combatir seres infrahumanos, sino que además tu sanidad mental será puesta a prueba (dentro del juego, claro está) con los horrores que te provocan los distintos monstruos que aparecen. ¿Qué mayor susto quieres que ver un mensaje de que tu tarjeta de memoria fue corrompida?



Como podrás darte cuenta, éstos no son todos los exponentes del horror en los juegos de Nintendo, pero sin lugar a dudas son los más recomendables. Si tienes oportunidad, dale sabor al mes con algunos de estos títulos que te helarán la sangre. No dudes en escribirnos para comentarnos acerca de otras opciones para asustarnos en los diversos sistemas de Nintendo. ¡Hasta la próxima!



SNK Arcade Classics Vol. 1
Wii

The King of Fighters '94

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Art of Fighting John Crowley (movimientos)	Termina el juego en la dificultad Easy.
King of the Monsters Arte #2	Gana algún lugar en la lista de puntuaciones.
King of the Monsters Arte #3	Consigue alguna posición en la lista de puntuaciones.
King of the Monsters Arte #4	Acaba el juego en la dificultad Hard.
Metal Slug Arte #11	Finaliza el juego en la dificultad Hard.
Metal Slug Arte #12	Daña al jefe final con el SDM de King.
Metal Slug Arte #13	Anota 100,000 puntos o más.
Samurai Shodown Yagyu Jubei (movimientos)	Termina el juego en la dificultad Easy.
The King of Fighters '94 Arte #1	Consigue 100,000 puntos o más.
The King of Fighters '94 Arte #3	Finaliza el juego en Insane.
Música de The King of Fighters '94	Acaba el juego en Normal.
Top Hunter Cathy (movimientos)	Desde el inicio del encuentro, sobrevive diez segundos sin contacto enemigo.
Top Hunter Roddy (movimientos)	Desde el inicio de la pelea, sobrevive diez segundos sin contacto enemigo.

Sengoku

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Art of Fighting King (movimientos)	Termina el juego en la modalidad Easy.
Fatal Fury Andy Bogard Music	Utiliza el orb attack amarillo de la forma de perro.
King of the Monsters Arte #6	Usa las cuatro formas en un juego individual.
KOTM Geon Movelist	Emplea el orb attack amarillo de la forma de perro.
KOTM Poison Ghost (movimientos)	Aplica el orb attack amarillo de la forma de perro.
Samurai Shodown Wan Fu (movimientos)	Termina el juego en Easy.
Sengoku Arte #10	Completa el primer nivel en Easy sin que te eliminen.
Sengoku Arte #7	Acaba el juego en Hard.
Sengoku Arte #8	Consigue el récord más alto.
Sengoku Arte #9	Finaliza el juego en modalidad Insane.
Música de Sengoku	Completa el juego en modalidad Normal.

Top Hunter

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Art of Fighting Mr. Big (movimientos)	Termina el juego en Easy.
Art of Fighting Todo (movimientos)	Lanza un powered-up Plasma Buster empleando a Roddy.
KOF '94 Heavy D! (movimientos)	Activa un powered-up Plasma Buster utilizando a Roddy.
Metal Slug Arte #38	En el modo Normal, completa el Forest Planet sin ser eliminado una sola vez.
Metal Slug Arte #39	En el modo Normal, termina el Forest Planet sin que te eliminen una sola vez.
Metal Slug Arte #40	Concluye el juego en modalidad Normal.
Metal Slug Arte #41	En la modalidad Normal, acaba el Forest Planet sin que te derroten una vez.
Samurai Shodown Arte #19	Consigue la puntuación más alta.
Samurai Shodown Tam Tam (movimientos)	Finaliza el juego en Easy.
Top Hunter Arte #1	Termina el juego en Hard.
Top Hunter Arte #2	Completa el juego en Insane.
Música de Top Hunter	Finaliza una escena mientras cargas energía.


SUPER SMASH BROS.®
BRAWL
Búscalo en tu tienda FAVORITA
Wii
SUPER SMASH BROS.
BRAWL
TEEN
T
ESRB
Nintendo

INVESTIGACIÓN DE CAMPO
LA CALLE CN

Por Adrián Moscoso

Medios y videojuegos: un eterno conflicto

Qué tal, amigos de la Calle CN; es para mí un gusto saludarlos y aun mejor poder dar salida a las inquietudes de aquellos lectores que se toman la molestia de escribir y proponer temas o comentarios; créanme, los leo todos y cada uno de ellos.

Me llamó la atención uno en particular, donde un lector expresaba su malestar respecto de cómo se maneja el tema de los videojuegos en México en algunos medios de comunicación, y que a pesar del esfuerzo de canales de información serios y comprometidos como lo es nuestra revista, persiste en la opinión pública generalizada la desinformación en relación con este apasionante pasatiempo.

Cuando leemos lo que escriben y/o transmiten los medios "no especializados" en videojuegos en otros países, de inmediato nos percatamos que rebasaron por mucho esa parte de "satanización" del tema: se enfocan más en las ventajas y ejemplos tecnológicos del *hardware*, y por consecuencia el *software*; no hay lugar para las críticas malsanas y "pasadas de moda" como lo vemos por estos lados; se enfocan en las bondades y aportaciones que este pasatiempo trae a la sociedad tanto a los individuos como a las familias. Por ejemplo, el tiempo que se da en los medios para hablar de videojuegos en Japón es admirable, toman muy en serio su papel y dan un espacio respetable tanto en revistas, diarios y TV, y no se enfocan a que "si dejan locos a los niños" o "se convierten en asesinos potenciales después de unas partidas de algún shooter" ... ¡¡no!!; se centran en lo importante: en el arte, la historia, entrevistas con los directores o productores y hasta se dan el lujo de organizar concursos a cada rato para difundir un juego o consola en cuestión. Esto, evidentemente, conlleva a la creación de la "cultura *gamer*", y esa faceta negativa que pudiera existir desaparece casi de inmediato.

En México es muy distinto: aquí parece que los medios no especializados -aclaro- se empeñan en destruir lo que poco a poco se ha ido cimentando en torno al tema de los videojuegos y su "parte obscura"; gustan de irse más por la nota "roja", que al final no deja nada al lector y/o padre de familia; ¿ejemplos?, el más reciente caso de un tipo que disparó a ocho alumnos en una escuela en Finlandia para luego darse un tiro en la cabeza; no faltó quien dijera que esto fue obra de la influencia negativa de los videojuegos. Esta nota ocupó muchos espacios, sin embargo, nadie mencionó que en el Instituto Politécnico Nacional (IPN) están desarrollando un videojuego que ayuda a estudiar la psicología de los niños principalmente y así descubrir posibles problemas emocionales; un uso distinto para los videojuegos que para la prensa pasó inadvertido.

Algo que en lo personal llamó mucho mi atención fue que en la mismísima Cámara de Senadores se llevara a discusión el tema de los videojuegos. Es de destacar que en el Palacio Legislativo donde se debaten los temas más importantes del país como son la economía, la seguridad pública, la educación, etcétera, se trate el tema de los videojuegos, sin embargo, no por algo positivo, sino por todo lo contrario.

¡Vlideojuegos al Parlamento!

Apenas hace unos días, el 18 de septiembre de este año, para más exactitud, el senador del PAN (Partido Acción Nacional), Guillermo Tamborrel, presidente de la Comisión de Salud del Senado de la República, "alertó" sobre el uso –mal uso, dicho en sus palabras- del los videojuegos, que puede causar trastornos físicos, anímicos y psicológicos en niños; lo anterior lo expuso durante una ponencia en la tribuna de la llamada "Cámara Alta" y donde además dijo que "esta situación se ve agravada por el hecho de que padres y madres trabajadores vean a los videojuegos como medios de entretenimiento de sus hijos, al no tener tiempo ni voluntad para convivir fraternalmente con ellos". Además, durante esa exposición, el legislador afirmó que "expertos del Instituto Mexicano del Seguro Social –IMSS- aseguran que el uso excesivo de videojuegos genera lesiones en los tendones y en el cerebro, y que entre el 40 y 60 por ciento de quienes practican videojuegos sufren de alguna patología..." (¡glup!).

Estas palabras y cifras pueden sonar muy fuertes y contundentes, sin embargo, hay que leer bien y colocar estas ideas en su justa dimensión: el uso excesivo, o sea, desmesurado, exagerado, sin límite alguno, es lo que podría causar, si fuera el caso, lesiones en tendones y cerebro, pero, siendo honestos, ¿quién juega hasta

que se le revienten los tendones?; creo que nadie; es simplemente impensable jugar hasta caer; los videojugadores sabemos detenernos y "poner pausa" a tiempo, porque si en algo se han caracterizado los videojugadores, al menos en nuestro país, es por su inteligencia y mesura.

Por otro lado, el Wii, que como todos sabemos es una verdadera revolución en cuanto a *gameplay* se refiere, ya no permite que el videojugador quede pasivo y sentado frente a su televisor; hoy hasta yoga se puede practicar en esta consola. Como ven, esta observación hecha por el político mexicano no está muy bien estructurada y se nota una falta terrible de conocimiento.

Otro punto a destacar sobre los videojuegos y el trato que se le dio a este punto, es que "el uso desmedido de los juegos presenta en el cerebro una afectación muy delicada, ya que al estar expuestos por largos ratos a los destellos que produce el monitor, puede generar convulsiones en el usuario por una estimulación fótica (sic) que se caracteriza por rayos intermitentes de luz y variaciones de imágenes, que pueden generar descargas cerebrales denominadas convulsivas por los videojuegos..." (¡órale!)

Si no mal recuerdo, el ataque de los medios contra los videojuegos tuvo un gran auge a principios de los años noventa, cuando se decía que en Japón, las imágenes coloridas y llenas de luz que proyectaba la serie de TV de "**Pokémon**" causó que cientos de niños –que no sabían que eran epilépticos- sufrieran ataques y convulsiones que los llevó a desmayos y ausencias. La explicación de aquel entonces es de sobra conocida y la conclusión a la que se llegó fue que las personas que son sensibles a la luz, cualquier destello, por muy pequeño que sea, desde el reflejo del sol en el agua, hasta la luz de un estrobo, provocaba esta falla cerebral.

Las compañías alertaron a los consumidores sobre este detalle y asunto arreglado: si tienes problemas de epilepsia pues no te expongas largos tiempos a las fuentes de luz, sean las que sean, llámense videojuegos, cine, TV, etcétera. Los juegos fueron satanizados; sin embargo, la conclusión fue contundente. La discusión pasó a otro nivel y el tema quedó atrás hace casi 20 años; ¿por qué otra vez regresar a un tema por demás discutido? En fin.

Hoy en día, nuestro país alberga la mayor cantidad de jóvenes en su historia, y es por ello que la tecnología de hoy será mejorada por ellos mañana; si comenzamos a satanizar la tecnología que nos hace crecer como sociedad, con los años seremos una comunidad asustadiza y lejos de las grandes potencias que marcan la carrera por el desenvolvimiento científico y tecnológico y, por consecuencia, el desarrollo económico. Mi muy particular punto de vista es que en lugar de estar fomentando ruido con este tipo de temas, se den verdaderos incentivos para proyectos tecnológicos –incluidos los videojuegos-, pues apostaría mi cabeza a que hay cientos de chavos con proyectos muy interesantes esperando ser apoyados con estímulos de todo tipo.

El creciente interés por incursionar en el mundo de las nuevas tecnologías y en particular en los videojuegos, ha hecho que tímidamente se comiencen a impartir en algunas universidades materias diseñadas para la programación y desarrollo de juegos, pero es esto sólo el principio de una larga cuesta, ya que colocarse dentro de la industria o generar empresa propia es el siguiente y lógico paso, y es aquí donde bien podrían actuar todas aquellas instancias interesadas en apoyar a la juventud, y que los legisladores busquen maneras de abrir espacios hacia dónde encauzar esa energía creadora, en vez de perder el valioso tiempo en temas más que rebasados como lo es el mal entendido binomio videojuegos-violencia.

Los jóvenes de hoy, decidiremos mañana el futuro de esta nación, y los videojuegos ya son parte importante en nuestras vidas; ojala no pierdan de vista este punto nuestros actuales políticos...

Hasta aquí esta Calle CN, y ojalá que ustedes, queridos amigos, puedan llevar esta reflexión más allá y tomar su pasatiempo favorito como su estilo de vida, dejando a un lado todos aquellos prejuicios sin muchos fundamentos, y demostrando a propios y extraños la calidad de los jugadores mexicanos, que aparte de ser inteligentes y creativos, son responsables consigo mismos y con quienes los rodean. Ya lo saben, nos leemos en la calle, en la Calle CN.

Quejas, sugerencias y preguntas, por favor a adrian@clubnintendomx.com

La máquina de la diversión

Hemos repasado grandes consolas en esta sección, pero quizá ningún lanzamiento se compare al visto con el Nintendo 64, una consola que demostró la manera en la que se debe encarar la industria, desarrollar juegos divertidos e innovadores. Pero bueno, antes comencemos a hablar de lo que fue su desarrollo. Por ahí de 1993, el Super Nintendo era amo y señor del mercado de los videojuegos, por lo que una expansión de su vida era factible, así que se consideraron varias alternativas, entre ellas la posibilidad de incluirle una unidad de CD-Rom, la cual se trabajaría junto con Sony.

Pasó el tiempo y el proyecto parecía avanzar bien, pero tan sólo un año después, Nintendo anunció que dicho trabajo no vería la luz, que en lugar de una expansión se nos daría una consola totalmente nueva, pero lo que más llamaba la atención en aquellos días era que no sería de 32 *bits* como la lógica lo indicaría, sino de 64, lo que representaba todo un sueño.

Nintendo dio el nombre clave de *Project Reality* a su nueva consola, pero fuera de eso la información era escasa; la Gran N protegía bien sus secretos. Tiempo después dio a conocer que Silicon Graphics, la empresa que diseñó la tecnología que hizo posible **Donkey Kong Country**, estaba envuelta en su diseño, por lo que las expectativas se dispararon enormemente.



La batalla entre Mario y Bowser fue excelentemente plasmada en esta ilustración que dejaba ver lo que nos esperaba con Super Mario 64, un título donde por primera vez pudimos combatir con el villano de una manera más realista y sobre todo emocionante.

El primer contacto

No tardamos mucho en ver algunos juegos que demostraban el poder de la consola, ya que Nintendo publicó un par de títulos para Arcadia que dejaban ver lo que nos esperaría con el sistema casero; el primero de ellos fue producido por Midway; se trataba de **Cruis'n USA**, un juego de carreras bastante completo, el cual se disfrutaba en un "mueble" especial para dar la sensación de estar en la cabina de un auto último modelo.

Por otro lado, teníamos una verdadera obra maestra por parte de los genios creativos de RARE, nos referimos a **Killer Instinct**, un juego de peleas que aun en estos días sigue adelantado a su tiempo; nos proponía un sistema de peleas ingenioso, fresco, en el que para terminar a nuestros enemigos debíamos conectar combos, los cuales podían ir desde 3 hasta más de 70 golpes, esto gracias a los Ultras, un movimiento especial que se conectaba cuando ya le restaba poca energía al oponente.

Estos juegos nos dejaban claro que la consola casera sería todo un monstruo, permitiéndonos experiencias que en ese entonces sólo soñábamos. Antes de que terminara aquel ajetreado 1993, Nintendo había colocado la fecha de salida de su nueva máquina para finales de 1995, la cual, por cierto, ya no se conocía como *Project Reality*, sino como Nintendo Ultra 64.

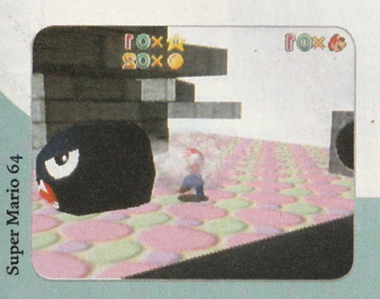
Este era el primer diseño que se presentó del sistema, la verdad no tuvo cambios importantes, excepto el nombre.

Proponiendo nuevos parámetros

Nintendo no quería que su consola contara con juegos "X" en sus primeros años de vida, por lo que pedía a los programadores que los títulos que lanzaran para su nueva plataforma fueran exclusivos o que por lo menos tuvieran algún detalle que los hiciera distintos de sus versiones para otras consolas. Además de esto, se consolidó un grupo de desarrolladores, a los que se les conoció como *Dream Team*, ya que se encontraban grandes compañías, prometiendo un futuro brillante para el sistema de 64 *bits*.

Todo mundo estaba emocionado con la salida de este sistema, pero cuando verdaderamente se originó un revuelo como nunca más se ha visto, fue al momento de mostrar el primer video en movimiento del juego que acompañaría al Ultra 64 en su salida: **Super Mario 64**.

Un **Mario** totalmente en 3D, corriendo por escenarios que nunca antes nos hubiéramos imaginado; apenas unos cuantos segundos de video, pero bastó para conocer también a **Bowser**. Después de eso, la locura total, cada día que pasaba para la salida del Nintendo Ultra 64 se volvía pesado después de presenciar de lo que era capaz. Lo único malo fue que la fecha de salida se posponía hasta el siguiente año, 1996, para el mes de abril.


Super Mario 64


The Legend of Zelda

Valió la pena esperar...

Pasó el tiempo y con ello se vino una gran noticia, algo que dejaría helados a los millones de videojugadores que lo esperaban con ansias... un retraso más; la fecha para Japón se colocaba en junio, mientras que para América, el día que todos marcamos en nuestros calendarios fue septiembre 30.

Lo raro fue la campaña con la que Nintendo encaró este retraso; en varios medios de todo el mundo (incluyendo periódicos, curiosamente en la sección de deportes) se pudo visualizar una imagen en la que **Mario** tomaba a **Bowser** de la cola para lanzarlo, la cual venía acompañada por las siguientes frases: "En septiembre 30 los dinosaurios van a volar", "Vale la pena esperar, solamente si quieres lo mejor".



Para alegrarnos un poco después de la noticia del retraso, se dieron a conocer imágenes y videos de varios títulos en desarrollo para la consola, lo que terminó de prender la mecha y ocasionar una de las esperas más memorables en la industria. Juegos como **Mario Kart 64**, **Golden Eye 007**, **Star Fox 64** e inclusive **The Legend of Zelda** fueron mostrados brevemente. Todo estaba listo para el día del estreno.

Pasaron los meses más lento de lo normal, pero al fin llegó el momento, el lunes 30 de septiembre de 1996; ese día los que vivimos en América pudimos probar y comprobar la calidad del Nintendo 64, tres meses después que en Japón, pero como lo decía el anuncio que les comentamos, valió la pena. **Super Mario 64** y **Pilotwings 64** cumplían todas las expectativas puestas en la consola, incluso las superaban; realmente ha sido el cambio más drástico que ha tenido la industria, el paso de las dos dimensiones a entornos en 3D. Por primera vez Nintendo le puso una especie de "sobrenombre" a su plataforma, el cual no pudo haber quedado mejor: "La máquina de la diversión".

Por donde se le vea, una consola brillante

Bien, ahora toca conocer el Nintendo 64 por dentro y por fuera, así comprenderemos mejor el porqué de su gran éxito.

Como su nombre lo dice, el procesador central del sistema era de 64 *bits*, lo que le permitía realizar cálculos matemáticos sumamente complejos en cuestión de segundos. El CPU pertenecía a la serie RISC 4000, muy populares en aquellos años debido a su desempeño y tiempo de respuesta.

En memoria RAM se contaba con la nada despreciable cantidad de cuatro megas, que como ya te hemos comentado en otras ocasiones, sirve para cargar y ejecutar instrucciones.

Dentro de sus características más importantes tenemos el *Anti-Aliasing*, un elemento que prácticamente debutaba por aquellos años y que permitía que los gráficos de cada juego que aparecía en la consola fueran suavizados en los bordes, evitando el molesto efecto de sierra tan común en otras consolas de la época.

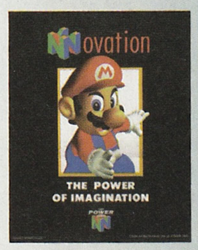
Otro concepto que comenzaba a popularizarse por esos años, gracias al Nintendo 64, era el del canal Alpha, que permitía incluir transparencias en la paleta de colores de los títulos desarrollados, dando pauta a grandes efectos visuales, como el agua que se podía apreciar por ejemplo en **Super Mario 64**.

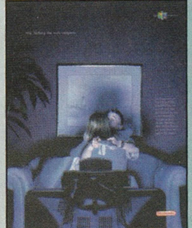


Esta fue la caja del Nintendo 64 el día de su lanzamiento mundial, seguro que muchos de ustedes aún la guardan como un gran recuerdo.



No tenemos dudas, una de las alianzas más fuertes que jamás hayamos visto, fue la que formaron Nintendo y Rare en los años de vida del Nintendo 64, dejando como legado grandes obras maestras.





Nintendo siempre se ha preocupado por ofrecer a su público propuestas diferentes en cuanto a su propaganda, en este caso, te mostramos dos carteles que se podían apreciar hace algunos años.

Un nuevo estilo para jugar

Parte vital para el éxito de esta consola fue su control, el cual, quizá después del de Wii, sea el más revolucionario que se haya visto hasta la fecha; Nintendo sabía que un mundo 3D requería de un control especial, lanzar uno similar al de SNES sólo significaría un retroceso (aunque existió quien hiciera eso para su consola, pero esa es otra historia), por lo que creó uno que contuviera un *Stick* para permitir controlar al personaje como si fuera una extensión de nuestro cuerpo.

Dicho *Stick* no sólo era el incorporar una "palanquita" para sustituir al tradicional Pad, sino que realmente estaba destinado a ejecutar movimientos para entornos tridimensionales. Con él no sólo dabas dirección a los personajes, sino que además controlabas también su velocidad, es decir, si presionabas ligeramente el *Stick* hacia adelante, tu personaje caminaría de manera muy pausada, aumentando su ritmo conforme tú inclinaras el *Stick*. Un gran avance para toda la industria, no exageramos al decir que en este control se basa todo lo que tenemos actualmente, el primer mando diseñado de manera especial para un mundo en tercera dimensión.







La primera y la tercera forma de tomar el control fueron de las más usadas, ya que se prestaban perfecto para juegos de acción, aventura, deportes o peleas, en cambio la forma denominada como "izquierda", no fue tan aprovechada, viendo la luz tan sólo en un puñado de juegos, donde destacaría **Pokémon Stadium**, en un minijuego donde debías lanzar **Ekans** como si fueran aros para obtener puntos.

Pero eso no era todo: gracias a la forma del control, que parecía una letra "M" se pudo agregar también un Pad, el cual estaba ubicado del lado derecho -con el *Stick* en el centro-, donde encontrábamos los tradicionales botones "A" y "B"; pero además había cuatro pequeños botones amarillos, conocidos como Unidad C, los cuales te permitían, entre otras cosas, alejar o girar la cámara para que apreciaras mejor todo a tu alrededor.

Por su diseño, se podía tomar en tres maneras distintas, ya sea que con la mano derecha sujetaras el Pad o el *Stick* y con la izquierda los botones, o que con ambas tomaras los controles sin usar botones, situación que aunque no tan común, sí se dio en el tiempo de vida de la consola algunas veces.

Después de haber repasado la historia del lanzamiento de este sensacional sistema, así como algunos aspectos técnicos, ha llegado el momento de recordar algunos de sus juegos, que a final de cuentas fueron los que colocaron al Nintendo 64 en un lugar especial dentro del medio de los videojuegos.

Super Mario 64



Es imposible hablar del Nintendo 64 sin comentar algo de este gran juego; **Super Mario 64** representó el inicio de una nueva era, un título de plataformas como pocos; al momento de su salida, muchos fueron los que pensaron que resultaría sumamente complicado controlar a Mario, pero desde el primer instante que tocabas el control, sabías lo que había que hacer; todo resultaba tan intuitivo que podías avanzar en las escenas sin ningún tipo de tutorial previo.

En **Super Mario 64** el reto era encontrar las estrellas perdidas en el castillo para así poder restaurar su magia, además de rescatar a la princesa **Peach** de las garras de **Bowser**. Un argumento sencillo y predecible hasta cierto punto, pero el diseño de cada nivel, de los movimientos de Mario, hicieron de este juego todo un deleite para los videojugadores; cada misión era extremadamente divertida, al punto de que en ocasiones, simplemente te podías poner a dar vueltas a cada mundo para disfrutarlo, comprenderlo, admirarlo; por primera vez un título estaba en 3D y vaya que fue una revolución.

En estos tiempos es normal ver juegos en tercera dimensión, pero aunque suene exagerado, son pocos los que han logrado equipararse a esta gran obra de creatividad de Nintendo, que dejó claros varios puntos para los años venideros en cuanto a títulos del género. Seguro que ahora son muchos los que lo ven como algo normal en el Nintendo DS, pero en 1996 dejaba a todos con la boca abierta, maravillados, y la verdad no era para menos, pues es una obra capaz de traspasar las barreras del tiempo para recordarnos la manera en que un juego debe ser programado.





International Super Star Soccer 64

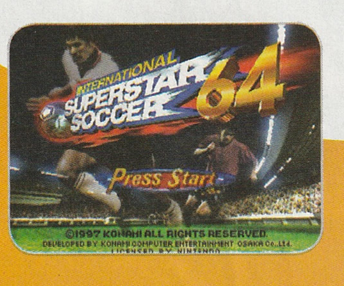
En los años del Super Nintendo, Konami creó una de sus franquicias más representativas; nos referimos a **International SuperStar Soccer**, que llegó a rozar la excelencia en sus dos apariciones en la consola de 16 *bits* de la Gran N, por lo que su arribo al Nintendo 64 despertó un furor como pocas veces se ha visto en un título deportivo. Como era de esperarse, **ISS64** fue un juego extraordinario; para empezar, los gráficos eran mucho más reales, además de tener dimensiones acertadas, dando la sensación de estar en una cancha de verdad.

Contrario a lo que pasa en la actualidad con la serie **Pro Evolution Soccer** o **FIFA**, en **ISS64** no había jugadores famosos en la portada, bueno, ni siquiera existían ligas reales, simplemente eran selecciones famosas (en las que obvio se encontraba la de México), con jugadores ficticios, es decir, los nombres no correspondían a los auténticos, pero de ninguna manera fue un factor que influyera de manera negativa, ya que su carta fuerte era el *gameplay*.

Resultaba una experiencia verdaderamente increíble el jugar **ISS64**, pues debido a su dinámica podías lograr jugadas de todo tipo, desde un "taquito" hasta conseguir goles olímpicos, todo dependía de ti.

Por otro lado, contaba con infinidad de opciones para plantar tu equipo en el campo, lo que otorgaba un toque de estrategia único, ya que dependiendo el rival, a veces era conveniente jugar más ofensivo o defensivo.

ISS64 fue un juego extraordinario, de los mejores simuladores de este deporte; no dudes en probarlo si tienes oportunidad, te aseguramos que pasarás buenos momentos gracias a sus innumerables modos de juego hasta para cuatro jugadores simultáneos.







Golden Eye 007



En 1996 **Super Mario 64** se llevó el título al mejor juego del año, premio otorgado por la Academia de Ciencias y Artes Interactivas, y para el año siguiente, dicho reconocimiento volvió a quedarse en la consola de 64 *bits*, ahora con la que es considerada por muchos la obra máxima de RARE, **Golden Eye 007**, un juego que hasta ahora se ha mantenido en lo más alto no sólo del catálogo del Nintendo 64, sino incluso de la industria entera, principalmente por marcar nuevas rutas para un género que no había dado mucho de qué hablar, el de los *First Person Shooter*.

Al salir a la venta **Golden Eye 007**, lo único que se sabía era que estaba basado en la más reciente cinta del agente secreto más famoso del mundo, pero al ser un *FPS*, no se le había dado la importancia que requería, sobre todo porque la adaptación de **Doom** al SNES no fue lo que se esperaba. Pero al poco tiempo de haber salido, los halagos para expresarse hacia este título se terminaban, no eran suficientes para manifestar lo asombroso que resultaba.

Había logrado adaptar un filme a videojuego de la mejor manera posible, usando las partes más emocionantes de la cinta sin dejar de lado el argumento, el cual nos era explicado antes y después de haber completado alguna escena. La movilidad que ofrecía era algo nunca visto hasta ese momento.





No se trataba sólo de avanzar y disparar a todos los enemigos, sino que también debías cumplir algunos objetivos, los cuales variaban entre cada misión.

Después de la salida de **Golden Eye** apareció infinidad de juegos similares, pero ninguno logró igualarlo, es más, hasta la fecha sigue siendo considerado como el mejor juego de **James Bond** que se haya desarrollado. Ojalá que se pudiera llegar a un acuerdo para verlo en Consola Virtual con algunos agregados *on-line*, que harían de su *multiplayer* un sueño para todos sus seguidores.

Star Fox 64

La ahora afamada serie de **Star Fox** vio en el Nintendo 64 su segundo capítulo, y debemos decir que sobrepasó por mucho a lo que conocimos en el Super Nintendo. Por principio de cuentas, Nintendo refrescó el concepto de los shooters, pues ya no sólo se trataba de disparar a las naves enemigas que aparecieran.

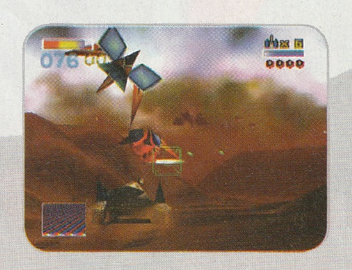
Ahora debía hacerse con cierta estrategia, ya que si dejábamos presionado el botón de disparo, al accionar el láser podíamos destruir a varios rivales al mismo tiempo, logrando más puntos, que al final servían para tener acceso a nuevas áreas.

Otro aspecto que mejoró con respecto a su primera versión fue la historia, ya que ahora podíamos conocer un poco más a los personajes, su forma de ser y hasta algo de su pasado; lo mismo ocurre con los enemigos, quienes para esta aventura tomaron un rol más protagónico, como es el caso del escuadrón **Star Wolf**. Mención aparte tiene el final, en el que aparece por algunos minutos **James Mc Cloud**, el papá de **Fox**, escena por la que aún muchos fans se preguntan si en verdad sigue con vida.

Cada misión era distinta de la anterior, no solamente en aspecto, sino también en los objetivos que tenías que completar, poniendo a prueba tu habilidad en momentos específicos; pero si no podías terminar todos, no había problema, se te asignaba otra escena, de manera que podías completar el juego de varias formas dependiendo de tus logros.

Un punto importante es el *multiplayer* que contenía este título, de los mejores que hemos visto en la consola, donde hasta cuatro personas al mismo tiempo podían competir en diferentes vehículos para saber quién era el mejor. Sin duda un título memorable, que en caso de que no conozcas, puedes descargarlo ya del catálogo de Consola Virtual en tu Wii.





Mario Kart 64

Entre muchas de las cosas que debemos agradecer a Nintendo, está el haber creado este subgénero del Super Nintendo, el de los Go-Karts, donde las carreras dejaban la seriedad para mejor ocasión; no debías presionar un botón por cinco minutos para darle vueltas a un círculo, aquí además de la velocidad de tu vehículo, dependías de otros factores como la suerte para poder llegar en primer lugar, ya que podías ser golpeado por objetos como conchas de tortuga o resbalar con cáscaras de plátano, todo lo cual colocó al juego en una muy buena posición.

Su secuela no se podía hacer esperar en el Nintendo 64, la cual llegó a principios de 1997, con nuevos personajes y pistas respecto a su antecesor, pero lo mejor de todo era que gracias a la cantidad de puertos para control del sistema, por primera vez se podría disfrutar con cuatro personas al mismo tiempo, lo que era la locura total, diversión en su estado más puro.

El hecho de usar un *Stick* en lugar de un Pad ayudaba demasiado para mejorar la sensación de tener un volante en las manos, ya que además de moverlo hacia izquierda y derecha, tenías que inclinarlo para tomar mejor las curvas, sin mencionar que fue en esta versión donde aparecieron por primera vez los miniturbos. El éxito fue tal que para otras consolas surgieron decenas de clones. Algunos con personajes originales hasta otros que tomaban licencias de programas de TV; pero como fuera, se mantuvieron siempre a miles de kilómetros de distancia de ser lo que era **Mario Kart 64**, para muchos, el mejor de la franquicia.







Banjo-Kazooie

Después de lo alto que dejó el listón Nintendo en juegos de plataformas con **Super Mario 64**, se pensó que ya no veríamos algo igual de sorprendente, pero por fortuna estábamos equivocados. RARE lanzaba **Banjo-Kazooie**, que antes de su aparición era conocido como *Dream Project*, un juego en el que debutaban dos personajes (un oso y un ave) que se volverían íconos instantáneos gracias a su carisma y a la singular historia que viviríamos con ellos.

El modo de juego, aunque tomaba aspectos de la obra de Nintendo, también proponía nuevos elementos jugables, siendo uno de los más importantes la colaboración entre ambos para crear técnicas y movimientos para poder superar las distintas pruebas que se les presentarían. Por ejemplo, si uno de los objetivos se encuentra en una parte demasiado alta, **Kazooie** debía llevar volando a Banjo; en cambio, para las peleas con los enemigos, **Banjo** era el de la fuerza.

Gráficamente era espectacular, sobre todo en el apartado de texturas, donde sí sobrepasaba a **Super Mario 64**, lo cual se notaba en todos los ambientes, especialmente en los que contenían agua, donde parecía tan real que apostarías a que podía salpicarte. De lo más memorable de este título es el final, en el que debes enfrentar a **Grunty** en un juego de tablero. Con esto queda claro que **Banjo-Kazooie** no era un juego común.







Killer Instinct Gold

Cuando **Killer Instinct** apareció en el SNES, sabíamos que su llegada al Nintendo 64 se iba a complicar, pero la gente de RARE tenía ya una jugada preparada, ya que el juego que adaptaron a la consola fue la segunda parte, bajo el título **Killer Instinct Gold**. Obviamente que recibió muchas opciones nuevas, como duelos en equipos o la posibilidad de anular la defensa en los encuentros, lo que lo volvía ideal para las retas entre amigos. Existían muchas diferencias entre este capítulo y la primera parte; para empezar, salían de la plantilla personajes como **Cinder**, **Riptor** y **Thunder**, para dar paso a **Tusk**, **Kim Wu** y **Maya**; por cierto, el stage de esta última estaba ambientado en las ruinas de la cultura con la que compartía su nombre.

Otras novedades que contenía eran los nuevos movimientos, que te obligaban a tener un juego ofensivo, debido a que los *Breakers* ya no consumían energía si estabas a nada de perder, dando con esto la ventaja al que arriesgaba. A diferencia de la versión de Super Nintendo, aquí todos los *No Mercy* correspondían a los vistos en la Arcadia y si a esto le sumamos las mejoras en los escenarios, pues estábamos ante uno de los mejores juegos de pelea que se hayan visto, como hemos mencionado varias veces, adelantado a su tiempo.

Perfect Dark

Por cuestiones algo extrañas, RARE no pudo poseer por más tiempo la licencia sobre los juegos de **James Bond**, así que nunca pudimos ver una segunda parte de **Golden Eye**. Pero la compañía inglesa buscó la forma de compensarnos, y vaya que lo hizo, pues creó un título nuevo, cuyo nombre sería **Perfect Dark**; prometieron seguir el estilo usado en **Golden Eye**, pero que usarían toda su experiencia para lograr una aventura verdaderamente memorable, como solía ocurrir por esos años. Y vaya que lo cumplieron, un trabajo perfecto.

En la trama de este juego no se controlaba a algún hombre en el rol protagónico, sino a una mujer que se volvería una leyenda, Joanna Dark; ella era una agente especial del famoso Instituto Carrington, quien es seleccionada para investigar los movimientos de una empresa; todo parece normal, pero después descubre que detrás hay una conspiración interestelar.

Técnicamente el juego es perfecto, llevó al límite al Nintendo 64; de hecho, para poder disfrutarlo era necesario el *Expansion Pack* (más adelante te comentaremos más de este accesorio), logrando los gráficos más espectaculares que se recuerden en el sistema, con un uso de fuentes de luz alucinante, incluso hasta exagerado, lo que dejaba claro su dominio en la programación, sólo superados por juegos de Nintendo.

Su modo *multiplayer* fue una verdadera proeza, ya que podías jugar con hasta cuatro amigos además de agregar varios personajes controlados por la computadora, lo que originaba partidas sumamente emocionantes, ya que el nivel de dificultad era muy alto, por lo cual debías pensar muy bien tus movimientos.

Perfect Dark es una maravilla, que queda como ejemplo de lo que se puede lograr al conjugar los avances tecnológicos con la creatividad; quedará junto con **Golden Eye** por mucho tiempo en lo más alto del podio de los FPS, ya que con las tendencias de hoy en día será difícil hacerles frente.



Conker's Bad Fur Day

Este fue el último trabajo que realizó RARE para el Nintendo 64, **Conker's Bad Fur Day**, un juego excelente en todo sentido, que proponía un estilo completamente diferente, ya que para empezar estaba destinado de forma exclusiva para el público mayor de edad, lo que causó cierta polémica, aunque se puede decir que fue una especie de burla a las personas que acusaban a la plataforma de poseer sólo juegos para un mercado infantil.

El desarrollo de este juego fue muy curioso, ya que de inicio iba a ser una aventura llena de color y felicidad en la que una ardilla recorrería mundos en 3D al estilo de **Banjo-Kazooie**; pero después de algunos meses en los que no se supo nada respecto a su progreso, cambió radicalmente, dejando atrás la imagen de la ardilla inocente por una mucho más agresiva y sarcástica.

Su género era el de las plataformas, pero contrario a lo que nos venía acostumbrando la compañía, ahora no debías recolectar decenas de ítems para poder avanzar; en esta ocasión todo era un poquito más lineal, sin dejar de lado la diversión, que se presentaba a cada paso con las sorprendentes parodias que crearon, entre las que destacarían las de las películas **Matrix** y **Alien**.

Otro gran triunfo de este cartucho era que no necesitaba del *Expansion Pack* para funcionar, lo cual era una gran sorpresa considerando el excelso trabajo en cuanto a los movimientos faciales de cada personaje, sin mencionar la gran cantidad de opciones *multiplayer*. En pocas palabras, **Conker's Bad Fur Day** fue único, pieza clave para la cumbre que se alcanzara en la parte final del ciclo de la consola; por donde se le vea, un juego que debes poseer o al menos conocer.







The Legend of Zelda: Ocarina of Time

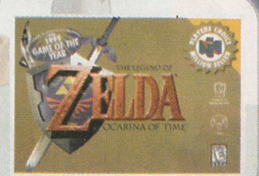
Lanzamientos como el que les vamos a comentar pasan muy pocas veces en la industria, ya que realmente representan un "antes" y un "después" por todo lo que aportan; obviamente nos referimos al mejor título que haya visto la luz en cualquier consola, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. Tuvo un sinfín de cambios y giros en todo su desarrollo, pero al final Miyamoto y todo su equipo nos regalaron una experiencia mágica, sin igual, que desde el primer momento roba el aliento a quien lo prueba.

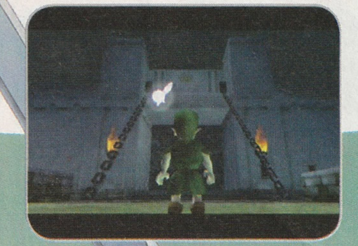
Curiosamente, a finales de este mes, el 23 de noviembre, se cumple una década exacta de su lanzamiento, y a pesar de eso se sigue disfrutando como la primera vez; es un juego por el que el tiempo no ha pasado. El cambio más notorio y obvio respecto a su última aparición en Super Nintendo era el apartado gráfico; aquí **Link** ya tenía dimensiones reales, además que los entornos a recorrer eran enormes, llenos de retos que superar.

Los acertijos y calabozos típicos de la serie también sufrieron cambios, ahora necesitabas hacer más pruebas y reunir más pistas para poder completarlos; cada templo era totalmente diferente al resto, en especial del desierto, que debías visitar dos veces para enfrentar a las terribles hermanas **Twinrova**.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time es una obra de arte, así de sencillo, con retos y curiosidades que aún mantienen a muchos jugadores en el mundo disfrutando de este cartucho. Podríamos pasar horas enteras hablando de las maravillas de este título, pero sólo jugándolo comprenderás el porqué de su grandeza.

En las ediciones posteriores a su lanzamiento, se puede apreciar en la caja la etiqueta que lo acredita como el mejor juego del año.







Complementando la experiencia

Como todos los sistemas de Nintendo, el N64 tuvo algunos accesorios que te ayudaban a disfrutar más de tus títulos favoritos. Enseguida vamos a repasar cuáles fueron los más importantes.

Según te comentamos, el control del sistema era una maravilla, pensado para potenciar la creatividad de los programadores; en la parte posterior incluía un puerto para conectar diversos elementos, como el *Controller Pack* entre algunos otros.

Este accesorio permitía grabar datos y avances de muchos de tus juegos, como por ejemplo **ISS64** o **Castlevania**, así cuando fueras a la casa de un amigo no tenías necesidad de llevar tu cartucho, sólo la memoria. Un elemento indispensable, sobre todo para los juegos muy largos, que no podías terminar en una sola tarde.



Controller Pack



Rumbre Pack

Por otro lado tenemos el *Rumble Pack*, accesorio que permitía que el control vibrara dependiendo de lo que ocurriera en el juego. Se estrenó junto con **Star Fox 64** en 1997. Lo interesante era que al momento de vibrar tenía diferentes grados de intensidad, lo que permitía recibir distintas sensaciones según la situación y no una misma vibración.

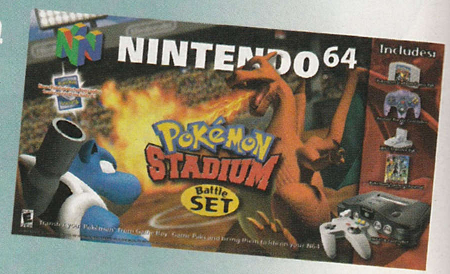
En el 2000 apareció el *Expansion Pack*, un pequeño cuadrito de memoria que se colocaba en la parte superior del Nintendo 64; para instalarlo debías retirar la pequeña tapa que ahí había, habiendo hecho a un lado el *Jumper Pack* previamente. Este aditamento proveía al sistema de cuatro megas más de memoria RAM, lo que permitía mejores gráficos y procesamiento, al grado de que algunos títulos no podían funcionar sin él, como **Perfect Dark**, **Donkey Kong 64** y **The Legend of Zelda: Majora's Mask**, aunque también había los que sí funcionaban sin el EP en la consola, y que al tenerlo se ganaba en definición; claros ejemplos son **International Super Star 2000**, **Turok 2** o **Resident Evil 2**, entre otros.

La fiebre amarilla

El Nintendo 64 tuvo sus años de esplendor cuando el fenómeno de **Pokémon** dominaba el mundo, por lo que vimos varios títulos basados en estas criaturas para la plataforma, cada uno de ellos siempre intentando innovar.

Pokémon Stadium

Este juego ha sido de los mejores de la franquicia en consola casera, ya que te permitía jugar con tus **Pokémon** atrapados en las versiones Azul y Roja pero ahora con mejores gráficos; todo gracias al accesorio conocido como *Transfer Pack*, donde colocabas tus juegos de Game Boy para transferir la información a tu cartucho de N64.



Hey you Pikachu!

Para este título, Nintendo no quería que controláramos a **Pikachu** por medio de botones, sino de un micrófono, el cual se conectaba en el puerto detrás del control. Las órdenes eran básicas, pero representó un gran avance para la consola, además de que las situaciones que debíamos superar eran muy divertidas.

Otros dos juegos que vale la pena mencionar son **Pokémon Snap** y **Pokémon Puzzle League**; en el primero debías recorrer varios ambientes en un vehículo que seguía un riel predeterminado; a los lados podías ver **Pokémon** que debías fotografiar para documentar tus viajes.

En **Pokémon Puzzle League** nos encontrábamos con un juego al estilo de Tetris pero con un dinamismo mayor, exigiéndote movimientos rápidos pero al mismo tiempo bien pensados. Este título fue una adaptación de **Panel de Pon**, un concepto creado por Gunpei Yokoi.



Hey You Pikachu!



Pokémon Puzzle League



Poniendo a prueba el sistema

Desde el anuncio del retraso del Nintendo 64 al 30 de septiembre de 1996, la Gran N comentó que se encontraba bajo desarrollo una unidad de discos grabables para la consola, la cual permitiría que en un futuro se tuvieran expansiones con mejores niveles o nuevos personajes, incluso que creáramos pequeños niveles para nuestros títulos favoritos.

El nombre de dicha unidad fue Disk Drive 64, de la cual se comentaba que aparecerían juegos exclusivos, como **Mother 3**; es más, **Ocarina of Time** estaba destinado a pertenecer a dicho formato, pero debido a los retrasos del DD64, tuvo que aparecer como un cartucho normal.

Poco a poco la noticia iba perdiendo fuerza, por lo que nunca vio la luz en América, y el Disk Drive 64 se quedó solamente en Japón; eso sucedió en diciembre de 1999. Al comprar el DD64 también se adquiría una suscripción con RANDnet, una compañía que proveía a los usuarios del N64 de servicios como correo electrónico entre algunas otras novedades.

Tal vez uno de sus juegos más populares haya sido la expansión de **F-Zero**, que te permitía crear tus propias pistas, una opción que alargaba considerablemente la vida del título original.





Fueron pocos los títulos que aparecieron en este formato, pero realmente son muy destacables, como por ejemplo **Mario Artist**, que al estilo **Mario Paint**, permitía hacer algunos dibujos, ya sea de cero o tomando como referencia alguna fotografía gracias al importador de imágenes con el que contaba.



Desafortunadamente el Disk Drive nunca salió en América, pero queda como muestra de que Nintendo siempre está en busca de nuevas propuestas para todos nosotros.

Para coleccionistas

El aspecto del Nintendo 64 tuvo un par de cambios importantes a lo largo de los años, entre los que encontramos la línea Funtastic Series, en la cual el color llegó al sistema, de manera que se podían encontrar N64 azules, verdes, rojos y negros, pero todos con la particularidad de ser semitransparentes.

Otro modelo que apareció fue un Nintendo 64 azul y amarillo un poco más grande de lo normal, ya que en él se encontraba un **Pikachu** enorme, uno de sus pies daba forma a uno de los botones frontales; obviamente estaba dirigido a todos los seguidores de la franquicia de Satoshi Tajiri, y fue el único rediseño real que se le hizo al N64.

Y así, el mundo giraba a 64 bits por segundo...

Para hablar del Nintendo 64 hay que ponerse de pie, pues fue una consola bastante representativa de la industria, que dio origen a todo lo que podemos disfrutar en la actualidad; a pesar de esto, tuvo sus detractores, que llegaron a criticar su catálogo, lo cual a todas luces representa una falta de juicio, ya que en el N64 se vieron de los mejores juegos de todos los tiempos, además de que en cada género existente siempre tenía el título más representativo, mejor programado. Nunca necesitó de cinemas *Full Motion Video* para impresionar a los videojugadores, simplemente con manejar *displays* en tiempo real era más que suficiente para demostrar su capacidad.

Por todo lo anterior, preparamos este pequeño homenaje a una de las consolas más significativas de todos los tiempos, esperando que lo hayas disfrutado, pero que sobre todo haya llevado a tu mente la infinidad de gratos momentos que has pasado con esta consola; y si no tuviste la suerte de conocerla en su época, aún estás muy a tiempo de descubrir el porqué de su excelencia gracias a los títulos disponibles en Consola Virtual de Wii.

Para terminar, te dejamos con una lista de juegos sin algún orden en específico del Nintendo 64, la mayoría de ellos unos verdaderos clásicos.



- 1080 Snowboarding
- F-Zero X
- Super Smash Bros.
- Wave Race 64
- Star Wars: Rogue Squadron
- Cruis'n World
- The Legend of Zelda: Majora's Mask
- Castlevania
- Hybrid Heaven
- Fighters Destiny
- Turok 2: Seeds of Evil
- Resident Evil 2
- ISS 2000
- Diddy Kong Racing
- Jet Force Gemini
- Bomberman 64: The Second Attack
- Deadly Arts
- F-1 World Grand Prix
- Excitebike 64
- Kirby 64: The Crystal Shards
- Kobe Bryant NBA Courtside
- Mario Golf
- Mario Party
- Mega Man 64
- Mischief Makers
- Mortal Kombat 4, Trilogy
- Paper Mario
- Rayman 2: The Great Escape
- WCW/NWO Revenge
- Yoshi´s Story
- Nagano Winter Olympics '98



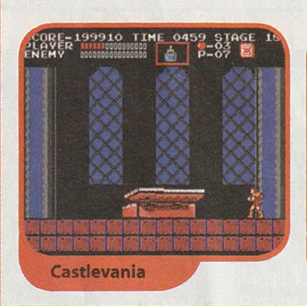
Uno con el control

Por **Master**

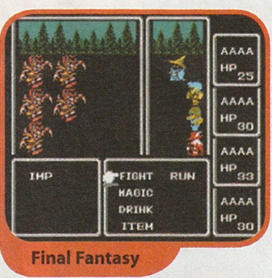
Me da mucho gusto poder saludarlos una vez más en ésta, su sección Uno con el Control. En esta ocasión no voy a darles jugadas de algún título en especial, en lugar de eso hablaré un poco sobre un tema que desde hace tiempo está sonando con mucha fuerza en el medio, me refiero a la falta de riesgo de parte de algunas licencias, es decir, a que sus trabajos no suelen representar un gran avance ni mucho menos una novedad, pero bueno, veamos por qué se ha dado esta tendencia últimamente.

Hace algunos años...

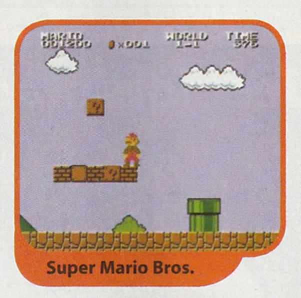
Cuando la industria comenzaba a formarse, obviamente era muy sencillo innovar, ya que el cuaderno estaba en blanco, todas las ideas eran bien aceptadas y prácticamente cada juego que aparecía contenía mejoras con respecto a sus antecesores. Claros ejemplos los podemos ver en la serie de **Mario Bros.**, **Castlevania**, **Goal!** y hasta **Final Fantasy** entre muchos otros.



Castlevania



Final Fantasy



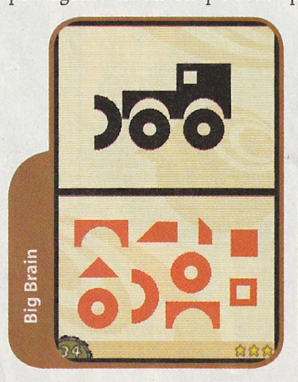
Super Mario Bros.

Todo parecía ir muy bien, había demasiados juegos y la mayoría de una calidad innegable, sin embargo, conforme pasaban los años la innovación poco a poco fue quedando para mejor ocasión, pero al comienzo de la generación de consolas de 128 *bits* existió, desde mi punto de vista, una sequía en creatividad (exceptuando a Nintendo, claro), de la cual aún se pueden percibir sus resultados; crear tendencias o modas para tapar el juego de la innovación, un grave error, que hasta estas fechas seguimos resintiendo a pesar de que sistemas como Wii y Nintendo DS tratan a como dé lugar de borrarlas.

Visiones muy diferentes

En esa etapa se crearon franquicias que se popularizaron rápidamente gracias a factores como la violencia; no estoy en contra de este elemento, ya que en los géneros correctos ayuda al argumento del juego, pero lo que sí me molesta es que sea a través de la violencia injustificada como quieran vender juegos. Lo peor del asunto fue que muchas compañías, al ver esto, comenzaron a copiarlo, casi de forma exacta, lo que dificultaba que otros títulos pudieran tener la fama que merecían.

Los jugadores casuales, para mí, no son los que le dedican tiempo a **Nintendogs** o a **Big Brain Academy**, sino los que juegan por algunos meses simplemente por sentirse a la moda, sin tener en mente lo que representa un videojuego. Ellos son los que aceptan de buena gana los juegos violentos o con gráficos brillantes, provocando que las licencias dejen de lado el ingenio por un título con escasos recursos tanto en argumento como en la calidad de *gameplay* lo cual fue terrible para los verdaderos videojugadores.


Big Brain



Nintendogs

Lo anterior provocó que géneros que siempre habían tenido buenos exponentes como carreras, pelas o aventuras, cayeran en vicios que antes no se tenían; esto para asegurar tener buenas ventas; se ponía mayor atención a lo bien que se podía ver un cinema que al modo de juego, por lo que ideas excelentes pasaron casi inadvertidas por carecer de dichos elementos, por ejemplo **Beyond Good and Evil** o **Bloody Roar: Primal Fury**, títulos que pocas personas disfrutaron.


Beyond Good and Evil

Obviamente lo anterior pegaba en el ánimo de los desarrolladores, que por más que lo desearan no podían ofrecer nada creativo, debían apegarse a una fórmula casi matemática de hacer videojuegos. Claro está que las excepciones siempre estuvieron presentes, y muestra clara de ello son juegos como **Metroid Prime**, **Resident Evil 4**, **Star Fox Assault**, **Killer 7** o **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**.

Con las anteriores franquicias se logró despuntar un poco, pero el tomar riesgos cada vez era más complicado, sobre todo en sagas de tradición, situación que Nintendo logró con **The Legend of Zelda: The Wind Waker**, el caso más especial y representativo de lo que les quiero dar a entender; cuando se mostró por primera vez al público, fueron contados los medios y aficionados que apoyaron la idea; deseaban ver lo mismo pero más bonito, en lugar de un estilo diferente, sustentado en la creatividad, que fue lo que resultó **Wind Waker**, que a su salida, tanto malos críticos como jugadores en el mundo, no tuvieron otro camino más que ovacionarlo como lo que es, una joya, quizá la más trabajada de la anterior generación.

Metroid Prime

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Killer 7

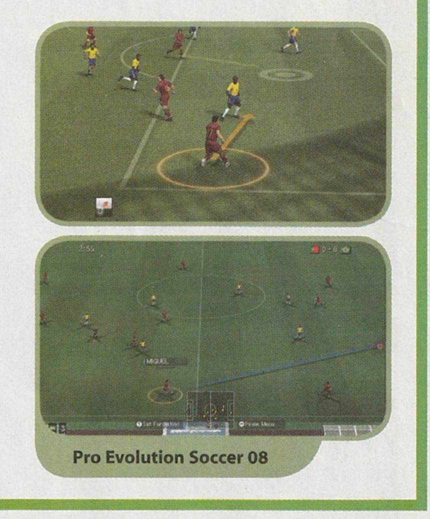
TLOZ: Wind Waker

Resident Evil 4

La tendencia sigue sin cambio

A estas alturas, tomar diferentes caminos continúa siendo un volado, no tanto porque la calidad del juego pueda ser buena o mala, sino porque muchas personas no están preparadas para ese cambio, por ejemplo, **Pro Evolution Soccer 08** para Wii es la mejor versión de esta franquicia en cualquier consola, todo gracias al extraordinario trabajo de Konami en el Wiimote y Nunchuk; sin embargo, son muchas las personas que prefieren una movilidad normal, que si bien en ocasiones es una buena opción, en situaciones como ésta sólo los priva de experimentar un mejor juego y, por ende, aumentar su conocimiento como videojugadores.

Por desgracia, las fórmulas probadas comienzan a afectar no solamente a los desarrolladores, sino también a los consumidores, que al ver siempre lo mismo se "acostumbran", logrando que cuando una empresa innove, lo vean como un juego malo, siendo que se puede llegar a colocar por encima de franquicias ya por todos conocidas. Todo lo anterior lo quise comentar, porque la industria se encuentra en una etapa crucial, donde gracias al Wii y NDS las buenas ideas comienzan a florecer, por lo cual es vital que sepamos valorar un juego; no importa su nombre, personajes, género o compañía, sino que aporte algo nuevo; si lo hacemos, las licencias comenzarán a arriesgar cada vez más, olvidando las modas y tendencias para recuperar la creatividad y la diversión.

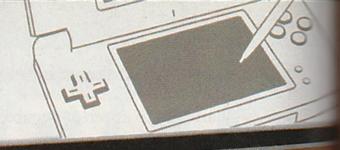


Pro Evolution Soccer 08

Espero que les haya gustado el tema que toqué en esta ocasión; siempre es bueno meditar un poco acerca de lo que pasa en este medio que tanto nos apasiona; pero en el siguiente número volveré al formato original, así que si tienen alguna jugada que quieran compartir con nosotros, no lo piensen mucho y envíenlas a mi correo electrónico: juang@clubnintendomx.com ¡Que pasen un extraordinario mes! ¡Hasta la próxima!

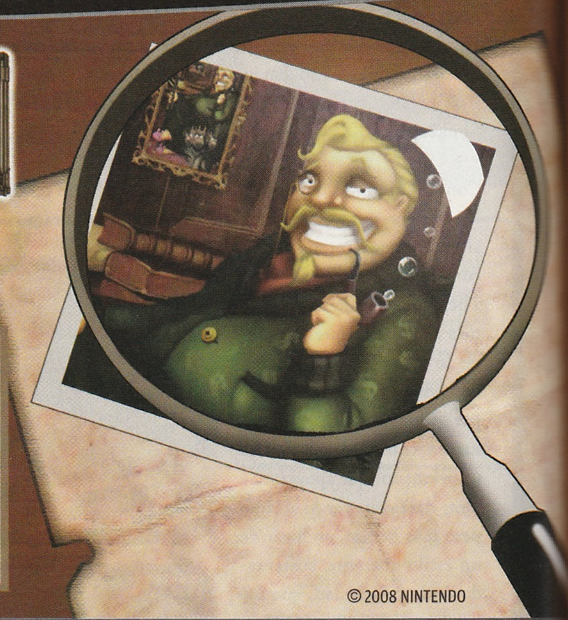


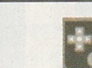
Compañía: **Nintendo** Desarrollador: **Big Fish Games Griptonite Games** Categoría: **Aventura Gráfica**





Nintendo sigue ocupada en llevar a nuestras consolas historias y conceptos diferentes, y clara muestra de ello fue el lanzamiento del título Professor Layton para NDS, un juego con una mecánica nunca antes vista en la consola. Pues bien, esta línea se mantiene, ya que ahora han puesto en el mercado Mystery Case Files: MillionHeir, un título que a pesar de no haber hecho mucho ruido desde su anuncio hace algunos meses, resulta una gran apuesta de la Gran N por la creatividad.



 GRÁFICOS 
 SONIDO 
GAMEPLAY 
HISTORIA 
DIFICULTAD 
 RANKING CN  9.5

La verdad puede estar oculta, pero al final siempre aparecerá

Un caso sumamente complicado

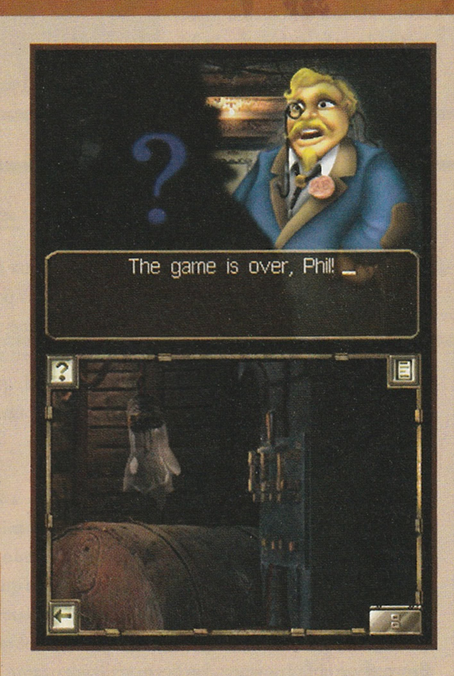
La historia que nos plantea el juego es la siguiente: **Phil T. Rich**, una de las personas más ricas que se hayan conocido, se encontraba en la comodidad de su mansión, cuando de la nada su personal se da cuenta de que ha desaparecido, además de que se duda que se encuentre con vida. Ante tales hechos, es fácil comenzar a sacar deducciones acerca del móvil del secuestro, una de ellas podría ser la fortuna del señor **Phil**, pero para estar seguros, se ha contratado a uno de los investigadores más famosos del planeta, es decir, tú.

El estilo de juego es similar a **Trace Memory**, sólo que aquí no vas a poder moverte libremente por el escenario; todas las escenas se te van a mostrar como si se tratara de dibujos o fotografías, las cuales debes inspeccionar muy bien para encontrar pistas que puedan llevarte con el culpable o al menos a tener una lista de sospechosos.



Los juegos de misterio han ganado terreno en los últimos meses, muestra clara es este juego, que si todo sale bien, se convertirá en una gran serie para los amantes del estilo.





Tu instinto es la mejor herramienta

En la pantalla superior se va a mostrar la imagen del escenario en tamaño completo, mientras que en la táctil vas a poder manipularla a tu antojo, desde realizar acercamientos hasta interactuar con algunos elementos. Debes ser bastante observador, ya que el objeto más pequeño puede representarte un avance en la investigación. Lo más recomendable es tratar de tocar todo lo que haya en pantalla.

Los sospechosos que debes investigar tienen ocupaciones muy variadas, realmente de entrada es casi imposible determinar si alguno tiene que ver con el secuestro, por lo que antes de dejarlos descansar, debes usar la lógica y discernir entre lo que es un comportamiento normal y uno raro, por lo que te aconsejamos que leas con detenimiento cada uno de los argumentos que presenten los acusados para comprobar su inocencia.

Además de recolectar pistas, también deberás resolver varios acertijos como algunos rompecabezas; con el *Stylus* podrás mover las piezas a tu antojo, siempre buscando que concuerden; si esto te trae malos recuerdos de algunos "colibríes" en **Trace Memory**, no te preocupes, a diferencia del juego de Cing, aquí siempre vas a tener referencias, lo cual ayuda a que completes con éxito los niveles; pero aun así tienen buen grado de dificultad.



Como todo un profesional

Siendo un gran detective, vas a tener a tu disposición varias herramientas para facilitarte la tarea, por ejemplo, en casos donde los objetos estén demasiado amontonados y la visibilidad no sea tan buena, nada como usar una lupa, así tu rango de investigación se va a reducir, olvidándote de elementos que sólo te distraían. Otro tipo de herramientas te servirá para analizar materiales como papeles, madera o vidrios.



Completar el juego te tomará bastante tiempo, pero cuando lo hagas, la diversión no va a faltar, debido a que puedes disfrutar de excelentes minijuegos con tres más de tus amigos, en los que deben demostrar quién es el mejor resolviendo acertijos. Es una excelente opción, sobre todo porque los *puzzles* están muy bien elaborados; el único punto en contra es que cada participante necesita de una tarjeta para poder actuar, pero vale la pena.

¡Caso cerrado!

Seguro que ahora esperas el nuevo **Castlevania** o **Chrono Trigger** para el Nintendo DS, pero te aseguramos que **Mystery Case Files: MillionHeir** es un juego que si bien no tiene un gran nombre o gráficos en 3D, sí posee un *gameplay* que no habíamos visto en el sistema, además de que la historia va dando giros en el argumento cada vez que crees que ya estás cerca de dar con la verdad, lo que te alienta a seguir jugando. Para este final de año es una de las sorpresas más gratas que hemos visto en la consola, fresca e innovadora, por lo que estamos seguros que tendrá buena aceptación en el mercado.

¿Por qué son célebres?

- **Mystery Case Files** es una serie de juegos que lleva ya algunos años en el mercado de las computadoras. Su primer capítulo apareció en el año 2005 y llevaba como nombre **Mystery Case Files: Huntsville**.
- En total han salido cinco juegos bajo el concepto de **MCF**, los cuales son **Huntsville**, **Prime Suspects**, **Ravenhearts**, **Madame Fate** y **MillionHeir**.
- La franquicia es tan popular que algunos de sus capítulos han llegado a desarrollarse para teléfonos celulares, lo que habla de su gran aceptación.

Los expertos comentan...



Master

Desde que se anunció este juego tuve algunas dudas, ya que el género al que pertenece no tiene buenas referencias en el mundo de los portátiles, pero una vez que hemos podido conocerlo un poco más, puedo decirte que se trata de un juego bastante interesante, con un *gameplay* sólido que realmente te permite explorar cada detalle en las escenas. No se trata del título del año, pero sin duda que si se trabaja esta serie en el sistema, puede convertirse en una de las más aceptadas.



Crow

Estamos ante otro título de detectives al estilo toca y dirige, tal como lo vimos antes en **Trace Memory** y, por supuesto, **Clock Tower**. La trama -evidentemente- gira en torno a un homicidio en donde se encuentran involucrados diversos sujetos y tú, como buen investigador, deberás resolver este caso. Para que te des una idea, es algo así como lo que ocurre en el juego de mesa *¿Quién es el culpable?*, sin embargo, aquí gozarás de una aventura gráfica, ambientada con buenas texturas, música y diálogos que te harán pensar dos veces antes de incriminar a alguien.



Panteón

Este juego me pareció bastante bueno y sumamente divertido; vale la pena que le des una oportunidad aunque nunca hayas jugado antes un título de este género. Es una verdadera pena que este tipo de juegos no tengan la misma aceptación que las series comunes, siendo que son muy buenos e intrigantes; ni modo, la mayoría se dejan llevar por los panes con lo mismo en lugar de checar algo diferente como **Mystery Case**. Si tienes oportunidad, no dudes en jugarlo.





El control de los PROFESIONALES

Por Axy

¿Hemos perdido la pasión?

¡Hola, chavos! Aquí estoy de nuevo listo para compartir un punto de vista más acerca de nuestro pasatiempo favorito: los videojuegos. Con el paso del tiempo, hemos visto maravillas tecnológicas que nos han sorprendido bastante desde los inicios de esta industria, pero creo que hemos olvidado algunos de los valores que nos distinguían tanto de los videojugadores casuales, tan comunes hoy en día; no voy a comparar de ninguna manera los clásicos con los títulos nuevos, sino más bien a los jugadores de antes con los actuales. A veces nos enfocamos tanto en ganar rounds, torneos y terminar juegos tan pronto como van saliendo, que se nos olvida que hay mucho más que solamente ver las palabras THE END o YOU WIN; esos extras nos dan un mayor valor como videojugadores, así que vamos a ver de manera breve qué es lo que no debemos olvidar para no caer en el abismo de quien sólo juega por jugar.

Limítate para ser mejor

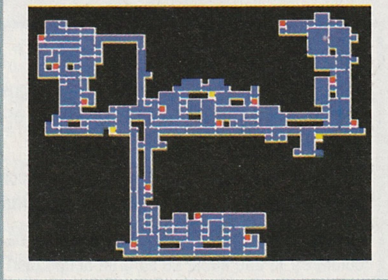
No vamos a entrar en la polémica de que si son mejores o no los juegos de antaño; técnicamente, ningún título es mejor por su fecha de salida, sino por su calidad y concepto. El punto es que tenemos la creencia de que una secuela o versión posterior es mejor que la original, siendo que muchas veces no es así; el regresar a lo básico nos permite pulir más nuestras habilidades al no tener las mismas ventajas que hoy en día. Como ejemplos tenemos a **Fatal Fury**; jugar la primera entrega de la serie es sumamente difícil, pues tienes solamente un golpe y una patada y un par de poderes, mientras que en un **KOF** posees súpers, combos, ruedas, esquivas, etc. La falta de habilidades y ventajas te obliga a "sacar la casta" para salir victorioso; intenta jugar cualquier tipo de títulos de peleas sin usar poderes especiales y verás que no es tan fácil y resulta más divertido. Trata de limitarte y tendrás un reto mayor en cualquier juego; intenta terminar **Resident Evil 4** usando la mayor parte del tiempo el cuchillo y sólo las armas en emergencias... ¿crees poder eliminar a **El Gigante** de esta manera? Siempre puedes sacarle más jugo a tus juegos si tú mismo te pones limitantes.



Las primeras versiones no sólo merecen reconocimiento, también son más difíciles.

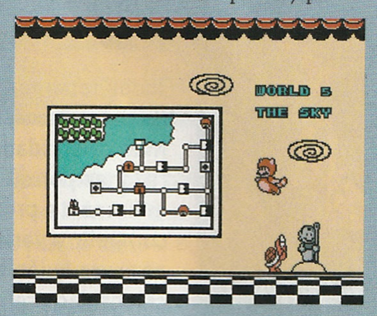
Buscar el 100%

A veces, querer conseguir las medallas de oro, el 100% o siempre tratar de llegar en primer lugar resulta tedioso, pero el porcentaje es algo que nos motiva a ser mejores y exigirnos más que sólo decir "ya lo acabé". No debemos creer que tener el 100% significa que eres un buen videojugador, pero invariablemente es algo de reconocer el que alguien se haya tomado la molestia y el tiempo de exprimir más sus juegos. Eso sí, si no lo consigues, no debes de perder el sueño, simplemente es cuestión de práctica y dedicación tener su juego con todos los extras, porcentaje, etc. Sólo te exhortamos a descansar después de varios intentos para que no te fastidies tanto.



Investigar más allá del juego

Presionar Start, disparar, correr, saltar, acabar con el jefe y ver el final... es lo único por lo que muchas veces nos preocupamos; pero casi nunca nos ponemos a ver si realmente hay algo de historia detrás del juego, o qué tan apegada esté la mitología virtual a la real y otras cosas más. Un buen jugador no sólo lo es cuando tiene el control en sus manos, sino en todo momento; investigar un poco más acerca de las diferentes armas, especies y personajes aumenta tu cultura, tanto de videojuegos, como de la vida real. ¿Recuerdas que alguna vez publicamos la carta de un amigo nuestro que nos comentó que en **Samurai Showdown** había más mexicanos de lo que parecía? Es ese tipo de cosas lo que te da un mayor valor y te separa más de los jugadores casuales. ¿Alguna vez te has preguntado por qué **Tanooki Mario** es diferente de **Racoon Mario**? Te lo dejo de tarea...



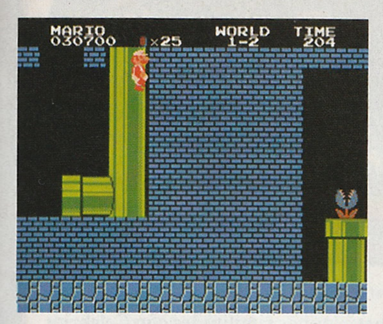
Cheats en lugar de práctica

Los trucos de invencibilidad, más vidas, selección de escenas, etc., nos servían para poder intentar cosas más locas que de costumbre, pero hay quienes simple y llanamente no pueden terminar un juego sin la ayuda de estos códigos especiales. Los verdaderos jugadores son aquellos que se avientan al ruedo con sólo las vidas que te dan y sin exceder los parámetros normales. Hay juegos en donde no hay manera de trabar a los jefes o tener más vidas; simple y sencillamente necesitas de tu habilidad para poder ver el final; un ejemplo es **Demon's Crest**, en donde vencer al **Dark Demon** requiere pura habilidad.



Bugs

¿Alguien se acuerda de esos errores de programación que tanto nos gustaba descubrir hace un par de años? Aunque no fuera algo de utilidad para el juego realmente, el ver al personaje con gráficos basura, dejarlo trabado en un sitio imposible o simplemente presenciar algo fuera de lo común era razón de júbilo para los verdaderos veteranos del control. Ahora casi no se estila encontrar bugs; ya sea porque los desarrolladores ya cuidan más sus productos, o bien, porque simplemente queremos terminar el juego y ya; la cosa es que si no es con un Debug Mode, es muy raro que hallemos estos errores, a diferencia de antes, que se veían muchos ejemplos en el NES y el SNES. El mundo -1 de **Super Mario Bros.** fue uno de los exponentes más conocidos de los bugs de antaño; ¿has encontrado alguno tú mismo?



¿Es obligatorio el *Replay Value*?

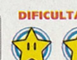
¿Cuántas veces has vuelto a jugar algún título después de haberlo terminado o conseguido al 100%? Si no es por un buen *multiplayer*, o porque en verdad te guste mucho la historia, es raro que vuelvas a comenzar de principio a fin algún título, especialmente si es uno de varias horas como un RPG. Lo más recomendable es que dejes pasar un tiempo antes de volver a jugar para que se te olvide un poco lo que ya pasaste y revivas el sentimiento de la primera vez que pasaste cada juego. Lo bueno de una segunda o tercera vez es que puedes notar cosas que quizá dejaste pasar anteriormente; hay mil y un ejemplos de esto; juegos como **Killer 7** requieren que los acabes al menos en dos ocasiones para que entiendas la historia.

No ser el mejor de todos, sino mejor que tú mismo...

No importa si juegas títulos de antaño o nuevos, tampoco si eres un veterano del control o acabas de comenzar a jugar el mes pasado, siempre es recomendable que lleves este pasatiempo más allá de sólo ser bueno jugando y ya. Investiga y vuelve a jugar; cualquiera puede ganar un round, pero no todos saben de cultura general de videojuegos. Recuerda que no practicas para ganarle a tus oponentes, sino para ser mejor que el día anterior.



Todos tenemos una luminaria favorita; ya sea una estrella del baloncesto o una bella cantante, siempre hay una o más celebridades que se ganan un lugar en nuestros corazones por su trayectoria o carisma. Ahora tenemos una interesante propuesta por parte de EA, quienes ponen a competir a varias figuras famosas en diversas disciplinas para ver quién es la mejor de todas. ¡Toma el control de tu celebridad preferida y prepárate para la acción!

 GRÁFICOS 
 SONIDO 
 GAMEPLAY  
 REPLAY VALUE 
 DIFICULTAD 



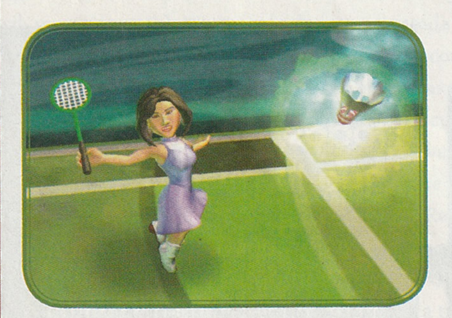

Simple y divertido

Celebrity Sports Showdown es básicamente un juego más de deportes para el Wii, pero no creas que tendrás que preocuparte por configurar miles de opciones y memorizar numerosas jugadas; aquí sólo debes divertirte de la manera más simple, lo cual lo hace mucho más recomendable para todo tipo de videojugadores. Este es el primer título de la serie EA Sports Freestyle, así que no nos sorprenderá que muy pronto veamos más juegos similares en un futuro no muy lejano, especialmente conociendo la manera en la que le gusta a EA lanzar secuelas de sus series deportivas. La idea principal es que el juego sea lo más atractivo posible para los jugadores de todas las edades.



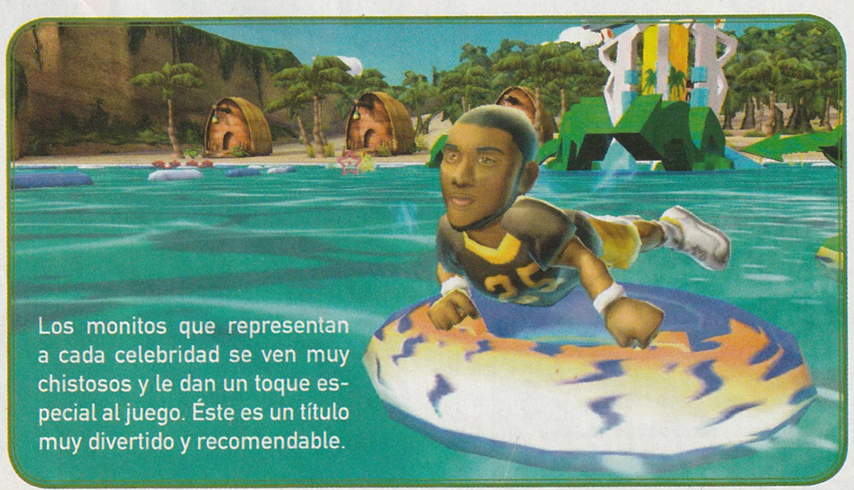
¿De qué se trata?

Si jugaste en alguna ocasión **EA Playground**, verás que hay algunas similitudes con Celebrity Sports Showdown, el cual es una buena opción para jugar en compañía de tus familiares o amigos. Este título consta de 12 deportes al aire libre en donde deberás demostrar tus habilidades con el control; obviamente la principal atracción de este juego es que los personajes a elegir son celebridades como Fergie o Nelly Furtado, al igual que estrellas del deporte como Mia Hamm o Paul Pierce. Lo mejor de todo es que puedes personalizar tus propios torneos para que te diviertas con tus amigos con un *gameplay* simple y amigable.



Conociendo el juego

Celebrity Sports Showdown es en esencia similar a juegos compilatorios de deportes como **Wii Sports**, especialmente por la forma en la que aprovecha los controles del Wii para la realización de los distintos movimientos que se usan en los deportes; dependiendo de cada actividad, deberás tomar el control y ejecutar los ademanes para mantener equilibrio, dirigir tu camino y acelerar, entre otras muchas cosas más. De la combinación de todos los movimientos obtendrás piruetas, trucos y demás acrobacias que te darán más puntos.



Los monitos que representan a cada celebridad se ven muy chistosos y le dan un toque especial al juego. Éste es un título muy divertido y recomendable.

Compañía: **EA Sports**
Desarrollador: **EA Canadá**
Categoría: **Deportes**









ARTISTAS	ATLETAS
Fergie	Paul Pierce
Avril Lavigne	Mia Hamm
LeAnn Rimes	Kristi Yamaguchi
Keith Urban	Reggie Bush
Nelly Furtado	Sugar Ray Leonard

¿Quiénes participan?

Para ser sinceros, la selección de celebridades nos pareció como si hubieran sacado bolitas de una tómbola, pues creemos que pudieron haber elegido a otras luminarias más conocidas; según los desarrolladores, los personajes fueron escogidos específicamente para atraer a una audiencia más amplia, con la esperanza de que haya una celebridad para todos y que nadie quede inconforme. Cada uno de los participantes tiene su personalidad característica e inclusive su propia danza de la victoria; checa quiénes conforman la alineación:

Deportes

Estas son las disciplinas en las que podrás enfrentarte con los demás participantes: Beach Volleyball, Smash Badminton, Inner-Tubing, Rapid Fire Archery, Wild Water Canoeing, Joust Duel, Hurdle Derby, Curling, Slalom Showdown, Arena Dodgeball, Cliff Hangers y Air Racers. Cada uno de los deportes es muy divertido y puede ser jugado por hasta cuatro participantes de manera simultánea, o bien, alternando turnos.

Conclusión

Es curioso ver a las celebridades con su imagen caricaturesca y haciendo todo tipo de curiosidades en los diversos eventos de este juego, pero sentimos que le faltó un poco para ser uno de esos títulos obligatorios de tener en tu colección. La cantidad de personajes no es tan impresionante que digamos, pero se compensa con lo divertido del *gameplay*; ahora que si alguna de las celebridades incluidas es tu favorita, entonces no lo puedes dejar pasar. Ojalá pronto veamos una secuela o versión distinta con otros artistas; sería gracioso ver algunos de épocas específicas, como los años 80, por ejemplo.




¿Por qué son célebres?

- **Fergie** es una de las cantantes más famosas actualmente; nació el 27 marzo de 1975.
- A la fecha, **Avril Lavigne** ha vendido más de 30 millones de álbumes a nivel mundial.
- El sencillo con el cual debutó **LeAnn Rimes**, **Blue**, se lanzó cuando ella tenía 13 años.
- **Keith Urban** toca las guitarras acústica y eléctrica, así como bajo, banjo, mandolina, piano, bouzouki y algunos instrumentos de percusiones.
- **Nelly Furtado** es conocida por experimentar con distintos instrumentos, sonidos, géneros, estilos vocales e idiomas.
- **Paul Pierce** fue nombrado el Jugador Más Valioso de las finales de la **NBA** de 2008.
- **Mia Hamm** anotó más goles en su carrera que cualquier otro jugador –hombre o mujer- en la historia del deporte (158).
- En diciembre de 2005, **Kristi Yamaguchi** fue incluida en el Salón de la Fama Olímpica de los Estados Unidos.
- **Reggie Bush** ganó numerosos premios, incluyendo el **Heisman Trophy** en 2005.
- **Sugar Ray Leonard** fue nombrado Peleador de la Década de los 80.

Los expertos comentan...



MASTER

La fiebre de minijuegos deportivos parece no tener fin, en esta ocasión, EA nos presenta **Celebrity Sports Showdown**, una especie de secuela de lo que fue **Playground**, pero en lugar de usar a personajes desconocidos, las actividades estarán representadas por deportistas y cantantes famosos, como Avril Lavigne o Mia Hamm. Resulta muy divertido jugarlo, pero con la próxima salida de **Wii Sports Resort**, tendrá mucha competencia.



CROW

Cuando escuché por primera vez sobre este juego, me imaginé algo como **Celebrity Death Match**, pero resulta que las cosas son un tanto menos violentas, pues aquí no habrán partes del cuerpo que salgan volando por el escenario. El juego se limita a mostrar diversas competencias con algunos personajes populares al estilo **Wii Sports** o **Playground**. Demasiado enfocado para los jugadores causales, pues no exige mucho reto.



PANTEÓN

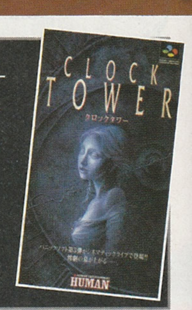
En cuestión de *gameplay* no es malo, de hecho es recomendable para las retas; pero la selección de luminarias sí deja mucho que desear; digo, ¿quién en su sano –y no adolescente- juicio pensaría en elegir a **Avril Lavigne** para competir en un deporte extremo? Espero que cuando salga una secuela (porque conociendo a EA la habrá), las celebridades sean mejor elegidas.



CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

PANTEÓN

Hola nuevamente, videojugador. Yo soy Panteón y te doy la bienvenida al Cementerio. Este mes es de especial regocijo para los fans de lo sobrenatural, pues se celebra el Día de Muertos en nuestro país; por esta razón, les tengo la revisión de un excelentísimo juego que lamentablemente salió para el mercado japonés solamente, pero que muchos han conocido de una u otra forma. He recibido varios mails preguntándome sobre **Clock Tower**, para Super Famicom, pues tienen curiosidad de saber de qué se trata y qué es lo que lo hace tan especial. Ponte cómodo y prepárate, pues este es un juego que realmente vale la pena que lo conozcas; ojalá se les ocurra lanzarlo para la Consola Virtual, pero por mientras, no dejes de leer y sabrás por qué **Clock Tower** es uno de los más terroríficos juegos de la historia.



CLOCK TOWER

Super Famicom, 1995

Este título es un orgulloso miembro del género Survival Horror; fue creado por Human Entertainment y apareció a mitades de la década de los años 90 en el Lejano Oriente; quizá una de las razones por las cuales no hubo traslación en ese momento fue por la fuerte temática y las escenas con violencia gráfica, poco aceptadas en el mercado americano en esos días. **Clock Tower** se juega como si fuera una película de horror, y a diferencia de la mayoría de los títulos de su tipo, en donde el concepto es comúnmente atacar a las criaturas demoníacas o seres sobrenaturales con disparos, espadas o cualquier tipo de arma, aquí debes mantenerte con vida escapando y escondiéndote la mayor parte del tiempo, mientras sigues la envolvente historia. Es este sentimiento de vulnerabilidad la clave de su éxito.



El comienzo del miedo

La historia es simple al principio; **Jennifer** y otras jovencitas huérfanas son adoptadas por una dama de buena familia quien se las lleva a vivir a su mansión en medio de un bosque, lejos de todo poblado. Las cosas parecen demasiado buenas para cualquier huérfano, por lo cual las niñas están contentas, pero cuando la señora **Mary** desaparece, todo se comienza a complicar. **Jennifer** debe ahora buscar a las demás jóvenes en toda la casa, y sin esperarlo se ve envuelta en un misterio más grande, mientras que debe pelear por su vida y sobrevivir a los ataques de un horrendo enemigo incansable.

Aquí puedes ver cómo se ve la mansión desde una vista panorámica. Aunque todo el juego es en 2D con 3D simulado, tiene muchos detalles y secciones que hacen parecer que realmente la casona tiene valores tridimensionales. Hay lugares que puedes visitar desde varias perspectivas, lo cual es muy útil para resolver algunos de los acertijos.



Bobby...

Una de las características principales del porqué es tan escalofriante este juego es que el atacante siempre estará dispuesto a sorprenderte de un modo u otro, y cuando aparece, no deja de perseguirte hasta que logres distraerlo o esconderte de manera efectiva. Esto dificulta enormemente la resolución de los puzzles y te exige recordar bien en qué parte estabas realizando una investigación. El enemigo en cuestión es un personaje misterioso de nombre **Bobby**, quien trae un par de largas tijeras de jardinero; él es un "niño" con el rostro deforme y una tenacidad increíble. Si llegas a confrontar directamente a **Bobby**, tendrás que presionar el botón de pánico para forcejear con él y lograr quitártelo de encima; esto no lo acabará, simplemente te dará la oportunidad de escapar y encontrar un lugar en dónde ocultarte hasta que esta abominación se aleje.



Un concepto brillante

Normalmente, los héroes y heroínas de los juegos son guerreros con temple de acero, grandes músculos y un fuerte sentido de la justicia, capaces de enfrentar lo que sea con tal de lograr su objetivo. Esta temática del personaje tipo **Rambo**, que acaba con un ejército él solo te da una perspectiva de que sí es posible entrar a un lugar lleno de enemigos y salir con vida; de cualquier modo, siempre traes una fiel arma que te dará una ventaja sobre tus adversarios. La genialidad de **Clock Tower** es que tomas el papel de una jovencita indefensa, quien es arrojada a una horrorizante situación en donde debe correr por su vida, sin mejor defensa que su astucia para evitar al atacante que no puede ser vencido. Al no poder defenderte a balazos como en un **Resident Evil**, el miedo se apoderará de ti mientras exploras la mansión; esta conexión emocional es la parte fundamental de **Clock Tower**.

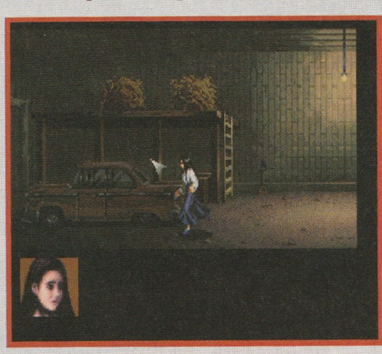




Al revisar sitios y cosas específicas, verás imágenes con muy buena calidad gráfica (para su tiempo, obviamente), las cuales brillan por su excelente realismo y violencia.

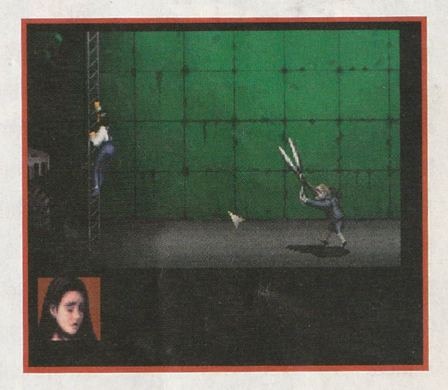
¿Cómo se juega?

Clock Tower es un juego del estilo de "apunta y presiona"; tú controlas un cursor para indicarle al personaje hacia dónde tiene que moverse y qué es lo que debe hacer con cada elemento interactivo en pantalla. A pesar de que es en 2D, te da la sensación de profundidad al poder desplazarte en un plano tridimensional simulado al estilo de los Beat ´em Up! La principal protagonista, **Jennifer Simpson**, debe investigar y explorar la mansión en busca de alguna pista que esclarezca el misterio del porqué están sucediendo las cosas; obviamente, no todos los lugares estarán abiertos para que los visites, así que tendrás que írtelas ingeniando para poder progresar en el juego al usar las distintas cosas que encuentres en tu camino. No te apures por el inventario, pues lo puedes accesar de forma simple.



El miedo es la clave

Como cualquier otro humano normal, **Jennifer** cuenta con una sola vida, la cual debe cuidar a toda costa (aunque puedes continuar las veces que quieras); ella no tiene realmente un nivel de salud, sino más bien es su nivel de temor. Si está en azul, quiere decir que ella está tranquila; amarillo señala que está asustada; en naranja significa que está alarmada, y rojo, que tiene pánico. Dependiendo del estado de miedo en el que esté Jennifer, será la dificultad que tenga para resistir un ataque de **Bobby**; además, cuando corres para escapar de él, es más probable que te tropieces, lo cual te deja sumamente vulnerable si el pequeño atacante está cerca.



Todo está en tu contra

Además de **Bobby**, hay diversos elementos y seres dentro de la mansión que podrán poner fin a la existencia de **Jennifer**; algunos tal vez no sean tan peligrosos por sí mismos, pero por el escándalo que hacen, alertan al atacante y no tardará en llegar para continuar con la persecución. **Bobby** puede aparecer cuando activas algo o investigas un elemento, pero también lo encontrarás sin querer al entrar a un cuarto. En ocasiones resultará casi imposible evadirlo, por ejemplo en un callejón sin salida; por esta razón debes procurar tranquilizar a **Jennifer** antes de explorar ciertos lugares, así tendrás más oportunidad de vivir.

Al final, no todo es lo que parece

Otro detalle que merece reconocimiento es que dependiendo de la mayoría de tus acciones, algunos eventos irán cambiando progresivamente, lo cual afecta a la historia y, por ende, a su conclusión. **Clock Tower** tiene varios finales, los cuales dependen de qué tan lejos hayas llegado; escapar de la mansión es una cosa, resolver el misterio es otra y sobrevivir es algo muy distinto. ¡Es exactamente como si fuera una película!

Sumamente recomendable

Clock Tower es una de las mejores opciones de horror que he jugado, no es lo mismo tener al aguerrido **Leon S. Kennedy** acribillando **Ganados**, que a la indefensa **Jennifer** corriendo de **Bobby**. De verdad es una excelentísima opción que no debe de faltar en la colección de la Consola Virtual; ojalá no se tarde mucho. Por vía de mientras ya conoces más acerca de este increíble juego, así que debemos cruzar los dedos para que pronto lo podamos jugar. No olvides que puedes escribirme a: **panteon@clubnintendomx.com** para que me cuentes tus impresiones y compartas tus ideas con todos los videojugadores. Recuerda que este mes es para recordar a los que ya no están con nosotros...



Star Wars: The Force Unleashed
Wii

Personajes adicionales
Introduce alguno de los siguientes passwords para obtener al personaje o skin que más te agrade.

¿CÓMO ACTIVAR?	SECRETO
AAYLA	Aayla Secura.
ITSATWAP	Admiral Ackbar.
CHOSENONE	Anakin Skywalker.
ACOLYTE	Asajj Ventress.
NOTIMO	Chop'aa Notimo.
TK421	Classic Stormtrooper.
LEGION	Clone Trooper.
SERENNO	Count Dooku.
PAUAN	Darth Desolus.
ZABRAK	Darth Maul.
HIDDENFEAR	Darth Phobos.
SITHLORD	Darth Vader.
DREXLROOSH	Drexl Roosh.
PALPATINE	Emperor Palpatine.
YELLOWJCKT	Episodio IV Luke Skywalker.
T16WOMPRAT	Episodio VI Luke Skywalker.
SHOCKTROOP	Heavy Trooper.
INTHEDARK	Imperial Shadow Guard.
ECLIPSE	Juno Eclipse.
KLEEF	Kleef.
SCOUNDREL	Lando Calrissian.
JEDIMASTER	Mace Windu.
MARAJADE	Mara Jade.
MARISBROOD	Maris Broos.
STORMTROOP	Navy Commando.
BENKENOBI	Obi-Wan Kenobi.
HOLOGRAM	PROXY.
MAVERICK	Qui-Gon Jinn.
MANDALORE	Rahm Kota.
TOGRUTA	Shaak Ti.
INTHEDARK	Shadow Trooper.
SECURA	Twi'lek.

Códigos de amplificación

CÓDIGO	SECRETO
SPEEDER	1,000,000 de untos de fuerza.
CORTOSIS	Modo Dios.
KATARN	Maximiza todos los poderes de la fuerza.
COUNTDOOKU	Maximiza tus combos.
VERGENCE	Poder de la fuerza ilimitado.
TYRANUS	Activa todos los poderes de la fuerza.
LIGHTSABER	Un solo golpe con tu sable láser eliminará a cualquiera de los enemigos regulares.

Wall-e
Wii

Códigos secretos
Introduce las siguientes secuencias en la pantalla de password para activar las diferentes opciones. ZPM (Zero Point Mover).

¿CÓMO ACTIVAR?	SECRETO
Wall-e, Auto, Eve, ZPM	Todas las opciones de bonus activadas.
M-O, Auto, ZPM, Eve	Todo el contenido secreto del juego activado.
Auto, Auto, ZPM, ZPM	Todos los trajes especiales activados.
ZPM, Wall-e, M-O, Auto	Todos los trajes multiplayer activados.
Eve, M-O, Wall-e, Auto	Todos los mapas multiplayer activados.
Auto, ZPM, M-O, Wall-e	Todos los niveles individuales activados.
Eve, Wall-e, Wall-e, Auto	Mejora para sperláser de Eve siempre lista.
Wall-e, M-O, Auto, M-O	Energía infinita.
M-O, ZPM, Eve, Eve	Eve y Wall-e hacen cubos en cualquier momento.
Wall-e, Auto, Eve, M-O	Wall-e siempre tendrá super láser.
Auto, M-O, Auto, M-O	Wall-e hace cubos en cualquier momento.
Wall-e, Eve, Eve, Wall-e	Wall-e con pistola de láser en todo momento.
ZPM, Eve, M-O, Wall-e	Eve y Wall-e cuentan con láser en todo momento.





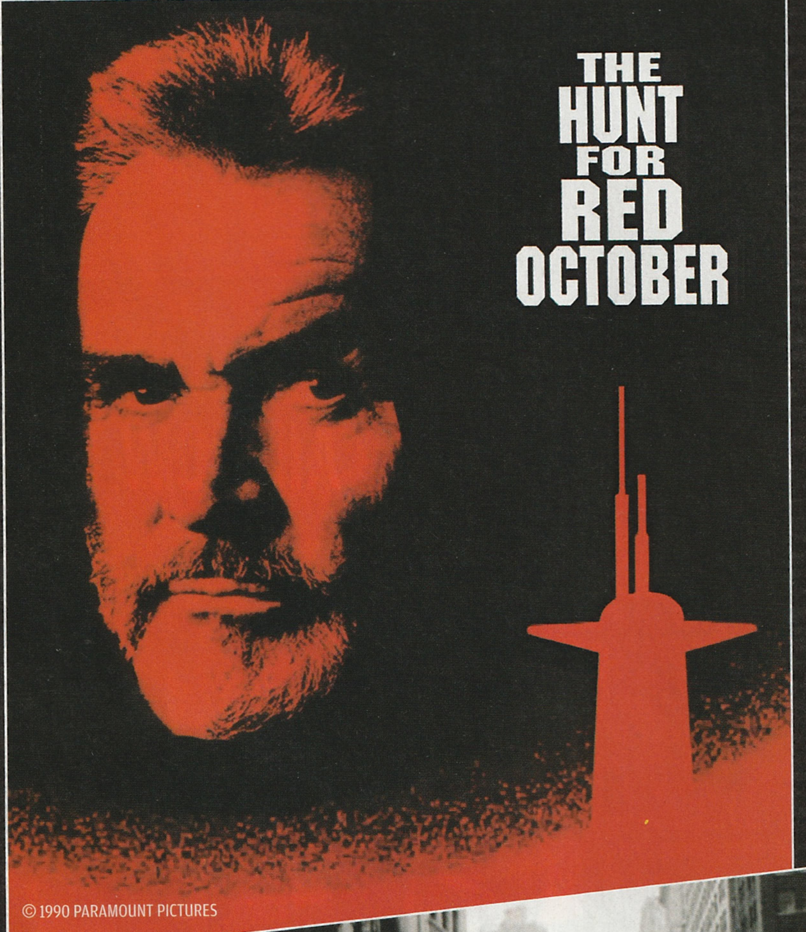
YEARS
OF GAMING

Una década de tácticas y estrategias militares

Tom Clancy, uno de los mejores autores de novelas con temática militar llega a su primera década con Ubisoft, publicando hasta ahora tres franquicias sumamente importantes y próximamente se unirá una cuarta para ampliar los horizontes de la serie. En el siguiente artículo, te comentaremos sobre estos años y te daremos una reseña de cada una de sus exitosas marcas.

Los inicios de un visionario

Desde hace más de dos décadas hemos disfrutado de las historias de Tom Clancy, uno de los autores más respetados en el tema del espionaje, técnicas y tácticas militares, con múltiples libros que describen hechos centrados durante -o posteriormente- a los eventos de la 'guerra fría'. ¡Cómo no recordar su primera novela, **The Hunt for Red October**, donde aparecía **Jack Ryan**, un personaje que se volvería constante en las publicaciones posteriores de Clancy! De hecho, la popularidad de la historia fue tanta que seis años después se adaptó a la pantalla grande, y claro, también se estrenó como videojuego para el NES y Game Boy; pero la de SNES poseía un detalle muy peculiar, pues se trató de uno de los pocos títulos en utilizar (opcionalmente) la Super Scope.

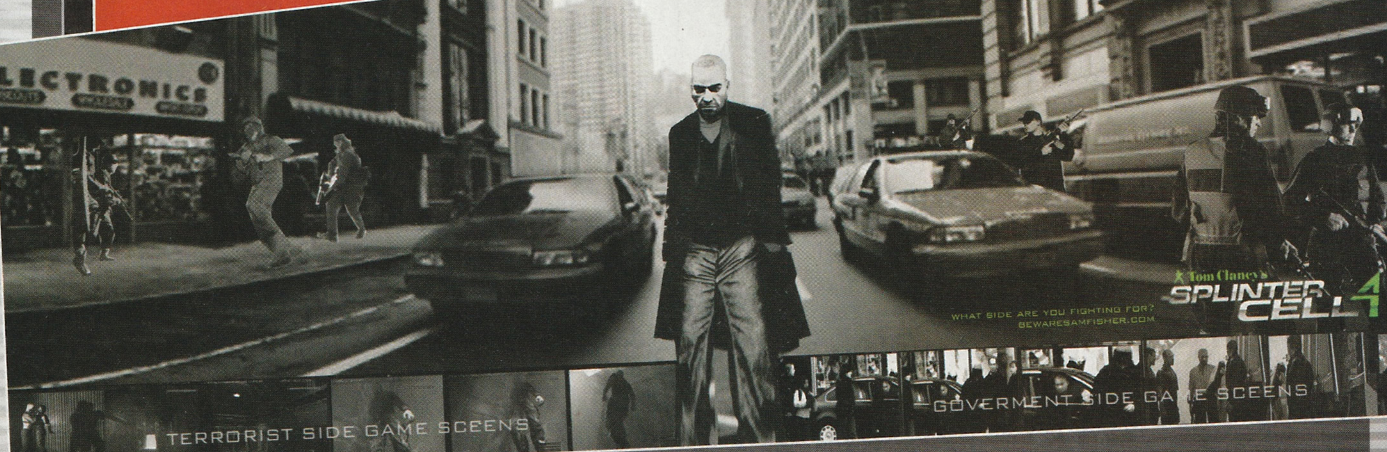


La suma de todos los éxitos

Clancy ganaría popularidad casi de inmediato, y posterior a su primer suceso ha logrado colocar numerosos éxitos en los anaqueles; otro de éstos (**The Sum of All Fears**) también conseguiría el combo película + videojuego en el 2002 y así más de sus libros serían transportados al formato de 24 cuadros por segundo, abriendo un canal importante en la potencialmente creciente industria de los videojuegos. De hecho, él fue uno de los fundadores de la compañía Red Storm, aunque años más tarde fue comprada por Ubisoft, iniciando así lo que vendría a ser un gran legado de juegos militares para la compañía francesa, quienes también conservaron los derechos para usar el nombre "Tom Clancy" en sus posteriores videojuegos.



Realmente la versión de NES no destacaba por su calidad gráfica, pero sí por la historia que te mantenía pegado al control.



Toda una década llevando la guerra a tus consolas

Para este año, Ubisoft celebra los 10 años de Tom Clancy en los videojuegos, y aunque algunos de sus trabajos ya habían llegado a la diversión interactiva en el pasado, es a partir de 1998 cuando aparece el primer videojuego en llevar el nombre "Tom Clancy", cuando salió para la PC y consolas (por supuesto también en el Nintendo 64 y Game Boy Color) el primer **Rainbow Six**. Más tarde aparecieron numerosas secuelas, de las cuales dos (**Rainbow Six 3** y **Lockdown**) se publicaron para el Nintendo GameCube y una más en el Game Boy Advance (**Rogue Spear**).

Durante diez años, la franquicia de Tom Clancy ha crecido impresionantemente, contando con una videoteca de más de 30 versiones diferentes en tres categorías (**Rainbow Six**, **Ghost Recon** y **Splinter Cell**), logrando vender más de 50 millones de copias alrededor del mundo, y arrojando una derrama económica exponencial para Ubisoft.

Rainbow Six

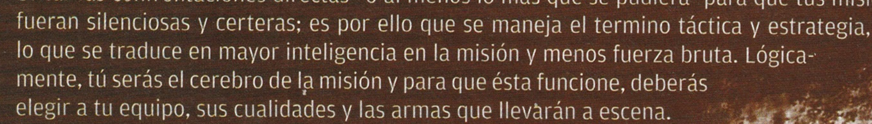
La historia de **Rainbow Six** se basa en la novela homónima escrita por Clancy, describiendo a un equipo antiterrorista conocido como "Rainbow". Como detalle curioso, te podemos decir que el videojuego fue terminado antes que el libro, por lo que encontrarás algunas variantes en temática o misiones; pero en general se mantiene la atmósfera de peligro, intriga y espionaje que sólo Clancy sabe describir en sus historias. En ese entonces, el desarrollo del videojuego corrió por cuenta de Red Storm Entertainment y se aventuraba en las misiones de tácticas militares bajo una perspectiva combinada de primera/tercera persona, adentrándote realmente a la acción del combate, pues debías controlar y comandar a un escuadrón para combatir contra múltiples células terroristas.



A la fecha, han aparecido nueve versiones de Rainbow Six, desde el original en 1998, hasta el más reciente en el 2008; cada uno de ellos conserva la esencia de infiltración, pero te adentran a misiones cada vez más espectaculares y peligrosas, donde tu resistencia y habilidad serán probadas.

Tom Clancy's Rainbow Six

En contraste con otros títulos de guerra o de conflictos similares, la diferencia en **Rainbow Six** radica en la forma de juego que se apega a la realidad, pues el sentirte supersoldado (como Stallone o Schwarzenegger) y correr hacia la línea enemiga como buen kamikaze ya no servía, es decir, dejaba un poco la ficción de lado para colocarte en misiones del tipo "Stealth", al ser más importante actuar con sigilo y evitar las confrontaciones directas -o al menos lo más que se pudiera- para que tus misiones fueran silenciosas y certeras; es por ello que se maneja el termino táctica y estrategia, lo que se traduce en mayor inteligencia en la misión y menos fuerza bruta. Lógicamente, tú serás el cerebro de la misión y para que ésta funcione, deberás elegir a tu equipo, sus cualidades y las armas que llevarán a escena.



Como primicia, la saga de **Rainbow Six** nos dio un nuevo estilo de juego que hasta ahora sigue dominando en el género. Para Ubisoft, la línea de Tom Clancy representa una de sus franquicias más rentables y por ello podemos estar seguros que seguirán saliendo nuevas y mejores versiones.



GHOST RECON

Más tarde, la experiencia que Ubisoft había alcanzado con los juegos de tácticas militares y la experiencia de Tom Clancy de su lado, fueron los motores perfectos para desarrollar otra línea de juegos que entraría dentro del universo Clancy; así es **Ghost Recon**, que originalmente fue creado para la PC en el 2001 y poco después alcanzó la cima, llegando a múltiples plataformas de videojuegos. Aquí formarás parte de un nuevo escuadrón conocido como "Ghost", haciendo referencia a su calidad de infiltración al adentrarse en misiones especiales (clasificadas como alto secreto) que, tal como ocurre con **Solid Snake** o **Sam Fisher**, deben mantenerse en secreto. Entrar en la zona indicada, ocuparse del enemigo y cumplir el objetivo de la misión sin siquiera dejar una envoltura de chicles que los relacione, ¡esa es la función de un Ghost!



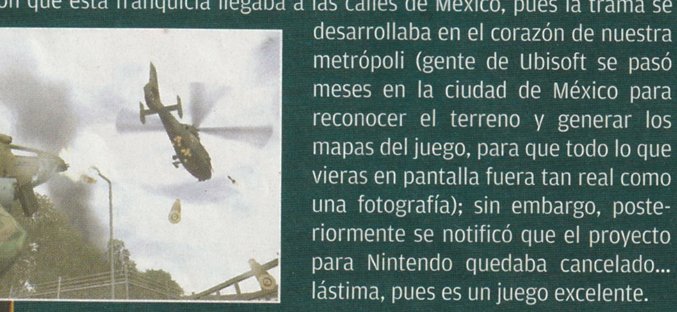
TOM CLANCY'S GHOST RECON ES UNA HISTORIA ORIGINAL PARA VIDEOJUEGO, POR LO QUE SERÍA LA PRIMERA QUE LLEVARÍA EL NOMBRE DEL AUTOR, A PESAR DE NO HABER PASADO POR EL PROCESO DE INNOVACIÓN. SIN EMBARGO, CONSERVA EL ESTILO QUE HIZO POPULAR A **RAINBOW SIX** Y MANTIENE CIERTOS ELEMENTOS QUE LIGAN UNA HISTORIA CON LA OTRA.



TOM CLANCY'S
GHOST RECON

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER CAUSÓ UNA GRAN POLÉMICA EN MÉXICO POR SU TEMÁTICA. EL ESCUADRÓN GHOST TENÍA QUE PROTEGER A LOS PRESIDENTES DE ESTADOS UNIDOS Y MÉXICO, ASÍ COMO RECOBRAR ARTEFACTOS QUE HABÍAN SIDO EXTRAÍDOS DEL GOBIERNO NORTEAMERICANO, TODO ESTO MIENTRAS COMBATÍAN A LAS FUERZAS REBELDES MEXICANAS Y SE ABRÍAN PASO POR LAS CALLES DE REFORMA, CENTRO HISTÓRICO Y OTRAS LOCACIONES QUE PRESENTABAN UNA ZONA DE COMBATE CON ELEMENTOS MÚLTIPLES QUE DABAN PIE A ENFRENTAMIENTOS DONDE TU ESTRATEGIA SERÍA VITAL PARA SOBREVIVIR.

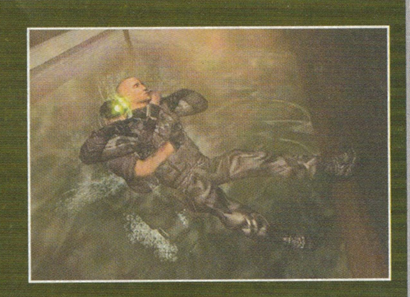
El estilo de juego conserva la idea de formar equipos (Alpha, Bravo, Charly) para completar la misión con mayor sencillez. Tú comandarás al escuadrón y serás la mente maestra para el momento de la acción, por lo que debes conocer bien las habilidades de tus compañeros y organizar una estrategia que les dé la victoria sin causar bajas. Hasta la fecha, se han desarrollado ocho diferentes versiones de **Ghost Recon**, sin embargo sólo dos de éstas tuvieron su adaptación para el Nintendo GameCube. Ya en el 2006, Ubisoft anunciaba que **Ghost Recon: Advanced Warfighter** estaría listo para el Nintendo GameCube y vaya que nos sorprendió porque no sólo lucía espectacular, sino que inclusive era la primera ocasión que esta franquicia llegaba a las calles de México, pues la trama se desarrollaba en el corazón de nuestra metrópoli (gente de Ubisoft se pasó meses en la ciudad de México para reconocer el terreno y generar los mapas del juego, para que todo lo que vieras en pantalla fuera tan real como una fotografía); sin embargo, posteriormente se notificó que el proyecto para Nintendo quedaba cancelado... lástima, pues es un juego excelente.





Splinter Cell

La línea de Tom Clancy seguía con la temática de estrategia y técnicas de combate, pero ahora se le agregaba un porcentaje extra de espionaje e infiltración al estilo "one man army" con uno de los personajes más emblemáticos de los juegos de Ubisoft, Sam Fisher en Splinter Cell. Él es un veterano de la CIA, y por sus diferentes misiones ha conseguido un entrenamiento sorprendente en combate mano a mano y para adentrarse en misiones secretas con alto sigilo.



En contraste con los anteriores juegos, **Splinter Cell** primero fue un éxito rotundo en las consolas y dos años después se escribió una novela que expandía las aventuras de este personaje; obviamente se basaba en el videojuego, pero agregaba más detalles que hacían la trama mucho más envolvente si no las has leído, te pierdes de algo muy interesante.

Tom Clancy's
SPLINTER CELL

El primero de los juegos apareció en el 2002, desarrollado por Ubisoft Montreal, siendo el argumento principal que un grupo terrorista estaba planeando un ataque con armas de destrucción masiva, por lo que Fisher es enviado de inmediato para evitar una catástrofe. Durante cada misión, debías mantenerte en las sombras, ocultándote del enemigo pues en realidad eres un fantasma; nadie debe saber que estuviste allí, así que aunque traigas distinto tipo de armamento, deberás utilizar las menos balas posibles para no dejar huella, sorprender a los enemigos e interrogarlos para obtener información valiosa, ya que si se te pasa la mano y los mandas a dormir con los peces o a tener una plática indefinida con Morfeo, necesitarás ocultar los cuerpos para no alertar a todo el grupo de terroristas.



Debido al gran éxito del agente especial, se han desarrollado nuevas historias que continúan las asombrosas misiones de **Sam Fisher** (**Pandora Tomorrow**, **Chaos Theory**, **Essentials** y **Double Agent**); la gran mayoría apareció para alguna plataforma de Nintendo, excepto **Essentials**. De hecho, ya está próxima a salir una nueva versión: **Splinter Cell: Conviction**, en donde veremos a un personaje más rudo y decidido a terminar con las células criminales antes de que ellos lo acaben a él.

Ahora con el "Boom" de las películas basadas en videojuegos, se espera que próximamente salga en la pantalla grande la primera aventura de Sam Fisher. El filme en sus orígenes pretendía estar dirigido por Peter Berg y el guión sería escrito por J. T. Petty y John J. McLaughlin; sin embargo, luego de que varios de los involucrados abandonaran el barco e incluso cambiaran de distribuidora, no se ha sabido más del tema... sólo que la fecha tentativa es 2010... si es que llega a concretarse.

EndWar

Compañía: Ubisoft
Desarrollador: Ubisoft Shangai
Categoría: Acción/ FPS

En las próximas semanas, como parte del festejo del décimo aniversario de la línea Tom Clancy, Ubisoft planea el lanzamiento del próximo *hit* en la historia de los videojuegos bélicos, **EndWar**, que en lugar de tener la tradicional vista cenital, usará una cámara en tercera persona que te coloca en el corazón de la batalla. Así serás testigo de la devastación mientras cientos de unidades acorralan al enemigo en un campo de batalla con diversos elementos destructibles para que vivas una guerra como en la vida real, con efectos de sonido y visuales que superan el promedio. Tal como ha ocurrido en los títulos anteriores de Tom Clancy, la cantidad y variedad de armas son de los detalles más cuidados del juego, pues contarás con equipo basado en sus características reales. **EndWar** nos ofrece una amplia gama de vehículos, armas y equipamientos inspirados en los utilizados por los militares en la vida real, permitiéndonos ver así cómo será la tecnología de las guerras futuras, pues el argumento de esta espectacular batalla se desarrolla entre los años 2011 y 2020.

Explora diferentes campos de batalla a lo largo de Europa y Estados Unidos, incluyendo Washington, D.C., París y Moscú.

Prepárate para enfrentar la Tercera Guerra Mundial

Al mero estilo de Tom Clancy, con su característica narrativa y sobre todo siguiendo la línea de **Rainbow Six** y **Ghost Recon**, en **EndWar** experimentarás una escalofriante visión de lo que sería la Tercera Guerra Mundial, sintiendo en tus propias manos el poder de ganar o ser pisoteado por el enemigo, así como presenciar un conflicto bélico ficticio que podrás disfrutar en la pantalla doble del Nintendo DS, utilizando el *Stylus* y escuchando los efectos de ambientación que te internarán al campo de batalla en cada misión. ¿Quieres referencias? Ubisoft ya ha trabajado en juegos bélicos para el Nintendo DS, y prueba de ello es **Brothers in Arms**, el cual les quedó excelente, sin embargo, **EndWar** será desarrollado por personal diferente, pero conociendo a la compañía, sabemos que el resultado será tanto o más interesante.

La historia inicia en el año 2011 con un tratado entre La Unión Europea y EEUU para crear escudos que protejan contra ataques de misiles, consiguiendo un supuesto fin a las guerras nucleares al probar e iniciar el escudo pocos años después.

EndWar será una liga aún más directa para la franquicia de Clancy, pues se desarrollará en el mismo universo que **Rainbow Six**, **Splinter Cell** y **Ghost Recon**, con lo que notarás ciertas referencias a dichos juegos mientras participes en las intensas movilizaciones de **EndWar**.

Tom Clancy's ENDWAR

Los mejores según Club Nintendo



MASTER

A pesar de que existen muy buenos juegos de Clancy, los que a mi juicio son los mejores pertenecen a la serie de **Splinter Cell**, donde vemos historias bien realizadas. Su primera entrega para GameCube fue tan buena que se comparó con **Metal Gear**; a ese nivel ha llegado esta saga protagonizada por **Sam Fisher**, un personaje que poco a poco se ha ganado el respeto del medio. Actualmente se encuentra en pausa, pero esperemos que pronto nos sorprendan con una nueva historia para Wii.



CROW

Coincido con Master: la serie de **Splinter Cell** es la que más ha captado mi atención por su temática y el humor que le imprimen al personaje; de hecho fue **Pandora Tomorrow** uno de mis favoritos, y aunque **EndWar** pinta para ser una excelente entrega portátil -de la que ya te comentaremos posteriormente más a detalle-, me quedo con las hazañas de **Fisher**. Por otro lado, tanto **Rainbow Six** como **Ghost Recon** tienen sus puntos fuertes, son juegos que te atrapan en su historia desde el inicio.



PANTEÓN

A pesar de que para mi gusto personal prefiero las aventuras épicas como **Castlevania**, las intrigantes sagas de Clancy llamaron mi atención. Es difícil elegir a uno de los juegos, inclusive tratándose de señalar a una de las series de Clancy. De todas las que he tenido conocido, la serie de **Rainbow Six** se lleva mi voto, pues no se enfoca tanto en un sólo personaje, sino que trata de todos los participantes con su valor respectivo y no el clásico **Rambo** que puede con todo un ejército por sí solo.

ÚLTIMA PÁGINA

EN LO QUE RESTA DEL AÑO, VEREMOS EXCELENTES TÍTULOS

Estamos a la vuelta de la esquina para este fin del 2008; vaya que ha pasado rápido y dejando en su camino a grandes piezas de colección para ambas plataformas de Nintendo. Pero durante las semanas restantes, tanto Nintendo como los demás licenciatarios dejarán mostrar algunas de sus cartas fuertes para cerrar con broche de oro; un claro ejemplo son los dos títulos de **Castlevania**, con lo que se llega al final de la espera tan prolongada que Konami puso para el Wii. Asimismo, muchos otros títulos harán que nuestro fin de año pase de lo más divertido posible. Por lo mientras, te dejamos con un avance de lo que verás en la edición de diciembre. ¡Hasta entonces!

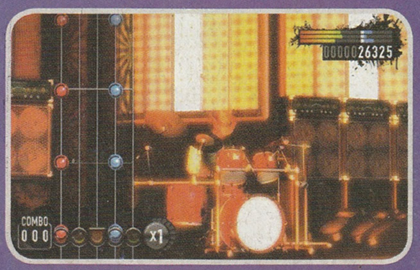
Guitar Hero World Tour (Wii)

Desde el 2007 estamos rockeando duro con la franquicia **Guitar Hero**, pero ahora se ha dado un gran paso al poner los reflectores sobre otros integrantes de la banda, o sea, tus amigos, que ya podrán participar luciéndose en la batería, bajo, guitarra o en vocales, de manera que podrás armar un verdadero grupo de rock e incrementar la sensación musical que vivías con la pura guitarra. Tal como lo esperas, el estilo de juego es muy amigable, respetando el concepto original de **Guitar Hero** y poniendo retos especiales para cada instrumento, para que sea toda la banda la que brille, y además sea conocida por el mundo con su modalidad de grabar una rola y subirla a Internet para que no sólo en tu casa sepan tu nombre.



Rock Revolution (Wii)

El concepto de **Guitar Hero** tuvo un antecesor por parte de Konami con un juego llamado **Guitar Freaks**, sin embargo, ahora que Activision y RedOctane dominan el género, Konami vuelve a levantar la mano mostrándonos **Rock Revolution**, un juego para Wii e incluso Nintendo DS. El concepto no varía mucho con respecto a sus principales competidores. Debes seguir el ritmo de las canciones al activar las notas en el momento adecuado, lo anterior utilizando tanto el Wiimote como el Nunchuk, es decir, en la versión del Wii no se contará con instrumentos especiales o adaptables y los existentes (de **Guitar Hero** o **Rock Band**) no serán compatibles. Como una de las opciones adicionales, tendrás la oportunidad de crear tus propias canciones y demostrar tus capacidades musicales.



Castlevania Judgment (Wii)

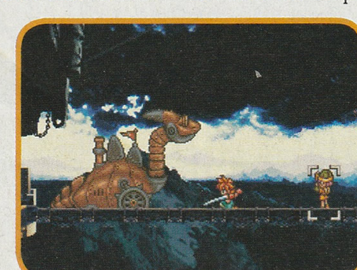
Alguna vez la gente de Konami mencionó que no estaba dentro de sus planes realizar una versión de **Castlevania** para el Wii, sin embargo, para estas fechas ya podremos disfrutar de **Castlevania Judgment**, un título que reunirá a distintos personajes diseñados por Takeshi Obata (extraídos de más de 22 años en la historia de la franquicia de vampiros) para enfrentarse cuerpo a cuerpo en una modalidad de peleas, aunque muchos hubiéramos deseado que se tratara de aventuras. En un estilo tridimensional, donde enfrentarás cara a cara a tus rivales, utilizando movimientos especiales y una serie de acciones a través del Wiimote; además, cada escenario cuenta con elementos que puedes usar a tu favor.

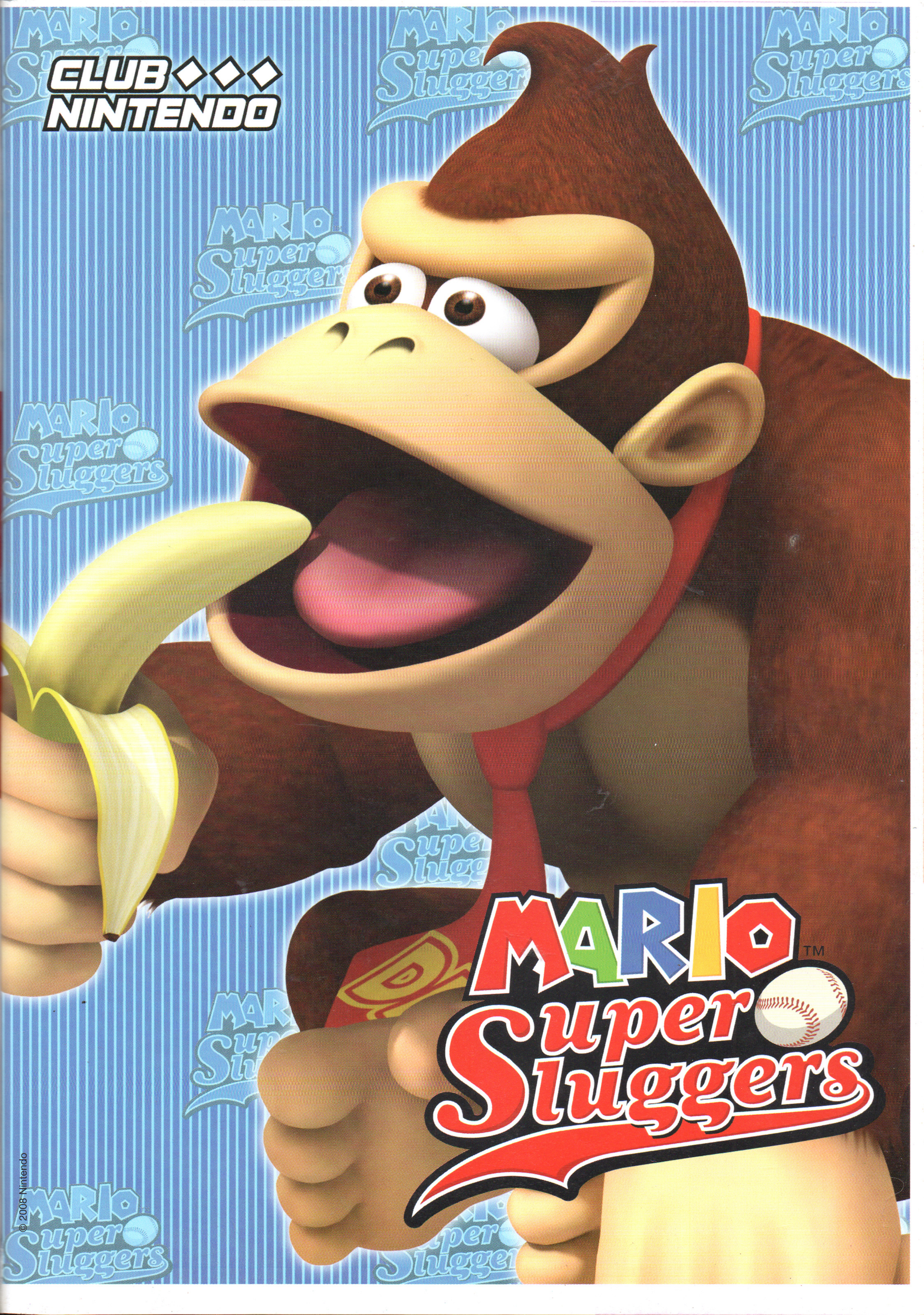


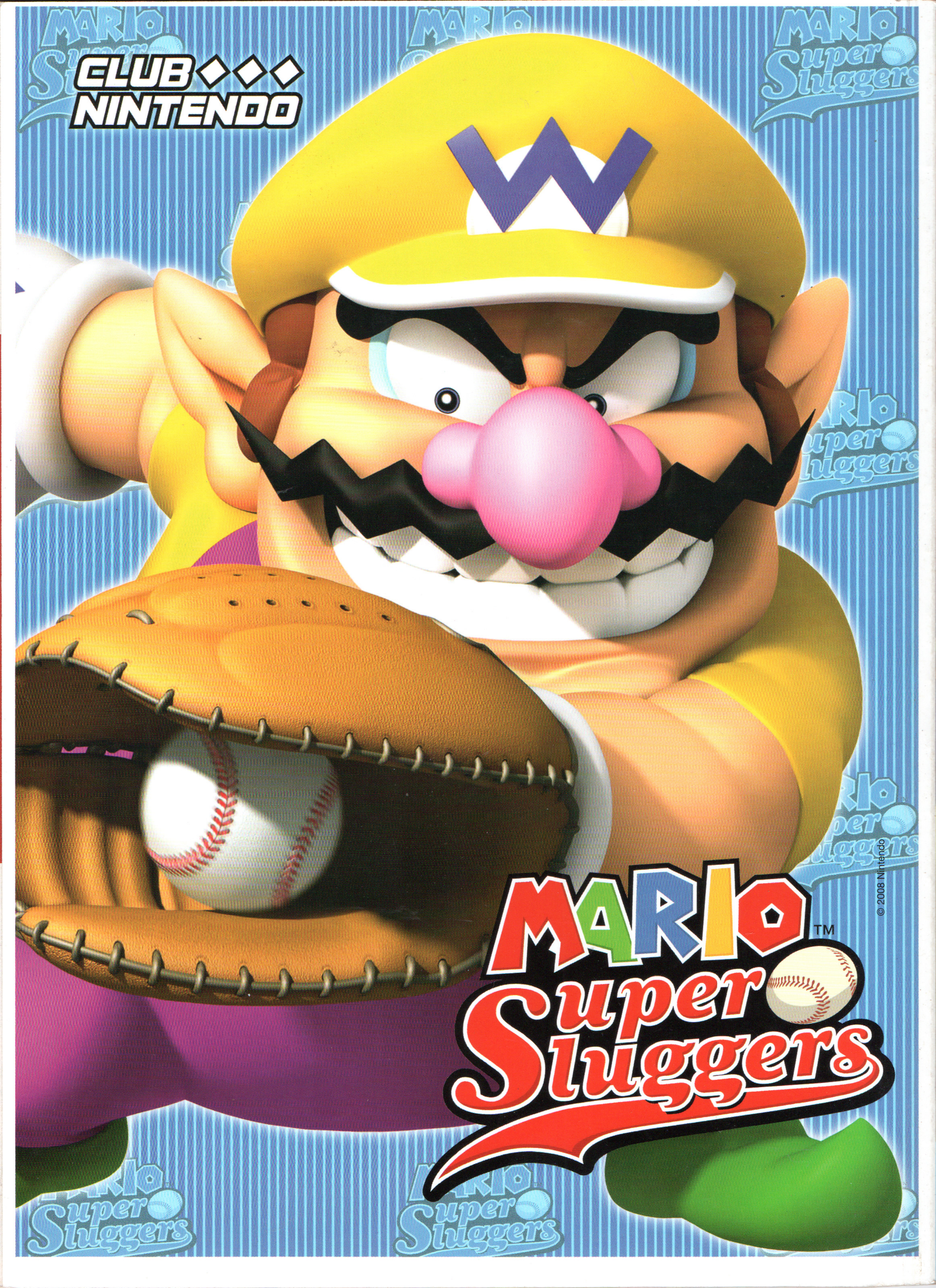


Chrono Trigger (NDS)

Square-Enix relanzó los seis primeros capítulos de la saga de **Final Fantasy** para Nintendo, tanto en el Game Boy Advance como en el Nintendo DS, acercándose cada vez más a nuestros deseos de que otro de sus RPG pudiera renacer en la era actual, y no... no nos referimos a Equinox, sino a **Chrono Trigger**, uno de los títulos más importantes que tuvo el Super NES y que forma parte del gran legado de juegos de rol que dejó la Square para Nintendo. La historia, desarrollo de personajes y situaciones, así como su opción de múltiples finales abrían un abanico de posibilidades para que te engancharas con el juego. La calidad gráfica, a pesar de ser de 16 bits, luce bastante bien en el DS.




CLUB NINTENDO
MARIO Super Sluggers
© 2008 Nintendo


CLUB NINTENDO
MARIO™
Super Sluggers
© 2008 Nintendo